
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
No.02
7 509761 101337 02
SÚPER PRECIO $15.00
THE KING OF FIGHTERS
LA ANIMACIÓN
PÓSTERS DOBLES
VANGUARDIA EDITORES


AKIBA-KEI
AKIBA-KEI



EDITORIAL

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Direccion de revista
J.A.Dávalos Q.

Codirección
Lorena "lore-kun" Miranda Gómez

Diseño de interiores
Manuel Martínez O.
Laura O. Bárcenas

Corección de estilo:
Daniela Quiñones Valadez

Calidad Digital
Manuel Martínez O.
Fabián Vázquez

Redactores
Eruceth
Jareth Levrack
Kai Spiegel
C. Sakuya
Ivonne López
Goare Salsido
Christian Grados
Jesús Chavarria Cabrera

Portadista
Fabián Roldán

PrePrensa
Gilberto López Robledo

Mercadotecnia
Adriana Villalobos

Directora Admisntrativa
Claudia Flores Valdovinos

Circulación
Verónica Maldonado

Jefe de Operaciones
Miguel Angel Ruíz

Publicidad
13-23-0-100 ext 103

Entre los buenos deseos que nos propusimos como meta para este año está llegar a ser la revista consentida de todos nuestros lectores, y seguramente con los tremendos ánimos con los que iniciamos este año la lograremos.

Muchas cosas han pasado desde nuestra primera edición; lo que nos llamó la atención fue la cantidad de fans que nos han preguntado si akiba-kei es otra forma de llamar al otaku, es bueno aclarar que este término se utiliza para catalogar al fan japonés que se la vive en las tiendas del distrito comercial de akihabara, lugar donde, además de ser un punto estratégico para cualquiera que le atraiga la tecnología, se ha convertido en el centro de todo tipo de comercios dedicados a los videojuegos, anime, manga, modelismo y demás parafernalia relacionada con este mundo.

Pero además de usarse como apelativo para este tipo de consumidores también se utiliza como una forma de evitar la palabra otaku, que aunque no lo crean en realidad es bastante despectiva y cuyo uso original en Japón se usa para referirse a personas bastante desagradables, desaliñadas, molestas, obsesivas o repelentes, con ésto no queremos decir que el otaku en general entre en esta categoría, todo lo contrario, pero es ésta la figura del clásico fan-boy obsesivo que no le preocupa su imagen, y que la mayoría de las personas por lo menos en Japón piensa al escuchar la palabra otaku, el concepto akiba-kei busca, además de alejar esta idea tradicionalista de las mentes de la gente, definir una clase de fan más analítico, que disfruta de su afición favorita sin caer en estereotipos, que hacen de su afición una parte de su vida en lugar de convertirse en un individuo sin vida propia.

Claro que seguiremos viendo akiba-keis formados días enteros para la premier de una mega producción animada o la salida de ese videojuego que ha esperado por años, es más que obvio que el gusto por tales cosas es parte de la emoción de amar la animación pero atrás de eso podemos estar seguros de que existe un individuo que no ha abandonado una vida entera, amigos, trabajo o novio(a) por ésto podremos asegurar que su pareja o amigos compartirán su gusto y le apoyarán, en pocas palabras es un akiba-kei.

Así que te invito a darle vuelta a la hoja para vivir grandes experiencias en tu revista "Akiba-kei".

J.A.Dávalos Q.
Dirección



AKIBAKEI 02 es publicada por **Editorial Vanguardia** Impresa en: Debari Servicio en impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 58. Reserva Titulo I.N.D.A. No 04-2005 -122816460400-102. Certificado Licitud Título: pendiente Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES S. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados DIMSA Mariano Escobedo 218, México D.F. Fecha de publicación : Abril 2006

CONTENIDO

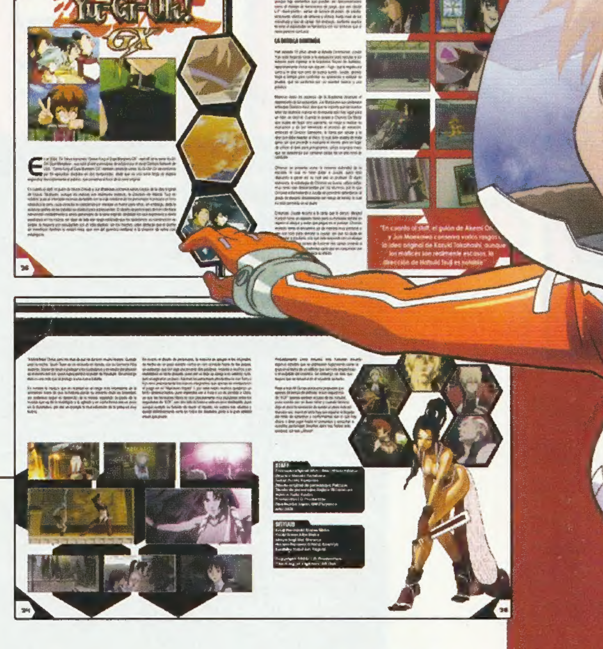
RESEÑAS





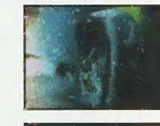


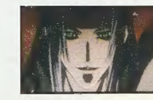




REPORTAJES









Por Eruceth

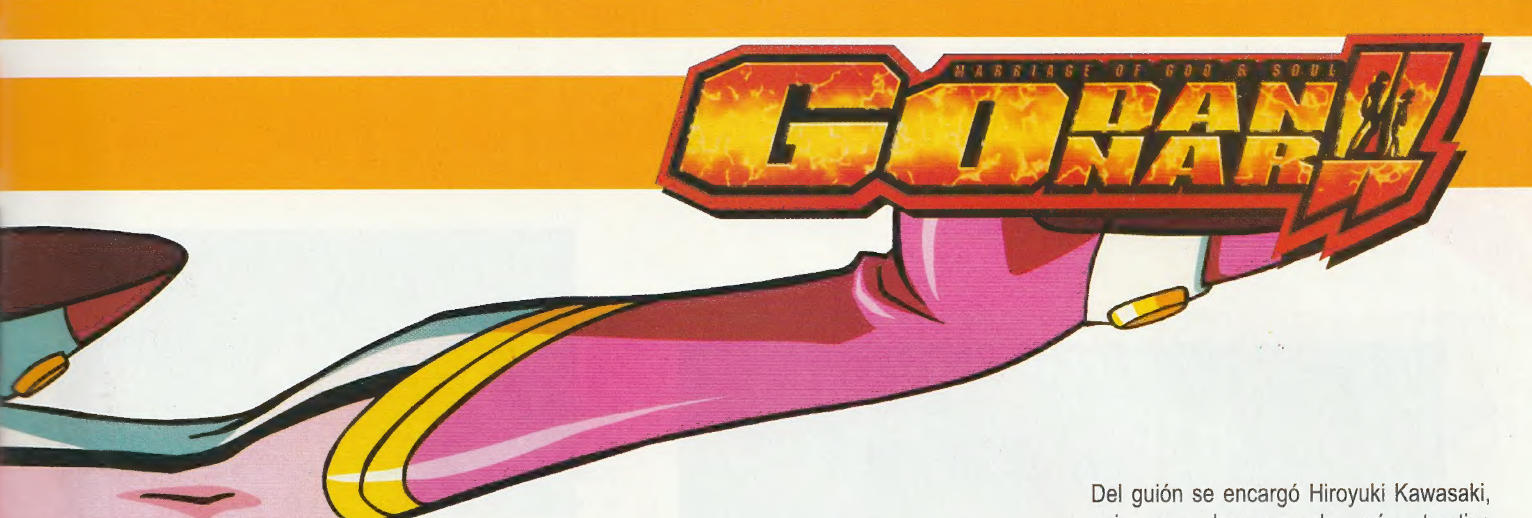
Definitivamente el género de mechas está en su mejor momento, ejemplos tenemos varios, pero sobresale un título que pese a que data de hace dos años y se incorpora a las filas de ADVFilms, se caracteriza por una gran propuesta en cuanto a satisfacer las expectativas del público, pues no sólo presenta espectaculares batallas sino un nutrido grupo de chicas piloto que dejarán con el ojo cuadrado a cualquiera y no precisamente por su desempeño como conductoras de enormes mechas, sino por la cantidad de fanservice y rasgos ecchi que protagonizan a lo largo de la serie.

DEL HOMENAJE AL CLÁSICO

Shinkon Gattai Godannar –Marriage of God & Soul Godannar–, fue un proyecto a gran escala que involucró estudios del calibre de Anime International Company, Oriental Light and Magic y The Klockwokx Co. Ltd, cuyo ambicioso objetivo era realizar un anime de mechas diferente, en cuanto a retomar la base de "Mazinger" donde un par de enormes robots –femenino y masculino– tratan de salvar al mundo; por lo que más de uno al ver *Godannar* tendrá como referencia a este antiguo mecha, claro que si no conoces esta serie basta ver el diseño del mecha protagonista para darte una idea de lo que estamos hablando.

Shinkon Gattai Godannar se conforma por dos temporadas, la primera abarcó de octubre a diciembre del 2003, la siguiente de abril a junio del 2004, así que el equipo de producción no había terminado una cuando ya estaba comenzando la otra, lo cual habla muy bien de su labor de producción. Cada temporada cuenta con 13 episodios de 25 minutos cada uno, así que la serie completa consta de 26 capítulos.

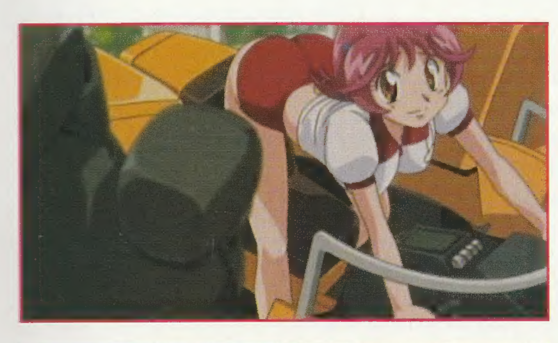
La idea original así como la dirección estuvo a cargo de Yasushi Nagaoka, cuya finalidad era desarrollar –aún más– la historia que a él mismo le hubiera gustado ver en Mazinger, así creó dos robots –un masculino Dannar y un femenino Neo-Okusaer– que al fusionarse crean un poderoso mecha llamado Godannar.



Shinkon Gattai Godannar

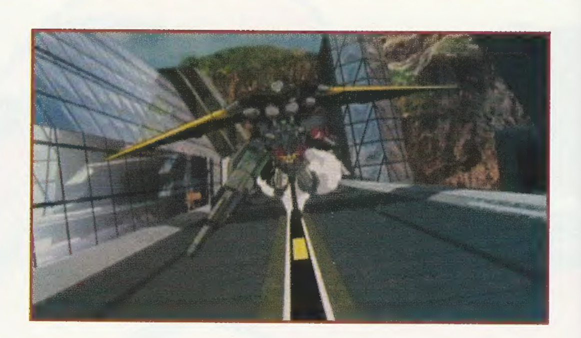
Del guión se encargó Hiroyuki Kawasaki, quien para hacer mucho más atractiva la historia incorporó otros robots y más personajes antagonistas, de cuyo diseño se hizo cargo Takahiro Kimura, quien de acuerdo al gusto del público diseñó a las chicas, estilizando hasta los más mínimos detalles –busto y cuerpo–, aunque no se abusaba de las figuras largas existía un elemento que rememoraba a Mazinger en cuanto a los rasgos de Go y Anna, que serían una evidente evolución de Koji y Sayaka, pero a un nivel nunca antes explorado.

Finalmente, el meticuloso diseño de mechas que sin duda fue hasta cierto punto laborioso en cuanto a resolver la fusión de ambos robots sin caer en transiciones de transformación largamente aburridas, por lo que Masahiro Yamane, estuvo a la altura de las exigentes expectativas de Yasushi Nagaoka que al dirigir "Shinkon Gattai Godannar" pudo realizar un matizado homenaje con su serie que ahora se considera un clásico.



"Actualmente, ADV Films realiza una gran campaña de difusión para dar a conocer entre la comunidad akiba-kei esta serie, promoviendo un box coleccionable que bien vale la pena incorporar a su animeteca"













En cuanto al género, de entrada es un shonen con una remarcada carga de elementos Sci-Fi que sustentan la existencia de los mechas y que en cierta forma van de la mano; por otro lado la comedia le procura un buen ritmo a la serie, mientras que el romance entre varios de los personajes relaja aún más el escenario bélico en el que se desarrolla la historia, que se mantiene pese a la complejidad de su planteamiento.

Actualmente, ADV Films realiza una gran campaña de difusión para dar a conocer entre la comunidad akiba-kei esta serie, promoviendo un box coleccionable que bien vale la pena incorporar a su animeteca, ahora que si no están muy seguros les contaré un poco acerca de qué se trata.

EN MEDIO DE LA GUERRA SURGIÓ EL AMOR

Año 2042 d.C., Tokio está bajo el ataque de un grupo de enormes criaturas llamadas Bestias Miméticas. En medio de una colosal batalla entre varios robots y el enemigo, la Dra. Kiriko Aoi ordena que un helicóptero recoja a su hija Anna. Justo cuando el robot Dannar está a punto de vencer al líder de las Bestias, su piloto Go Saruwatari ve cómo es masacrada su compañera de batalla y novia Mira Ackerman; entonces el transporte de Anna es atacado por la Bestia, Go en un último esfuerzo lo derrota y salva a la niña que cae al vacío. A partir de ese momento, pese al dolor que Go siente, Anna se convertirá con el paso del tiempo en su refugio.

Cinco años después, Go se ha retirado como piloto, le ha propuesto matrimonio a Anna –que ha sido entrenada como piloto–, pero no logra olvidar a Mira. El día de la boda, justo cuando el sacerdote le pregunta a Go si acepta a Anna como su esposa, lo llaman del Cuartel General, pues Tokio una vez más es atacado por las Bestias Miméticas y los pilotos Shizuru Fujimura y Tetsuya Kouji no pueden contra el ataque enemigo.

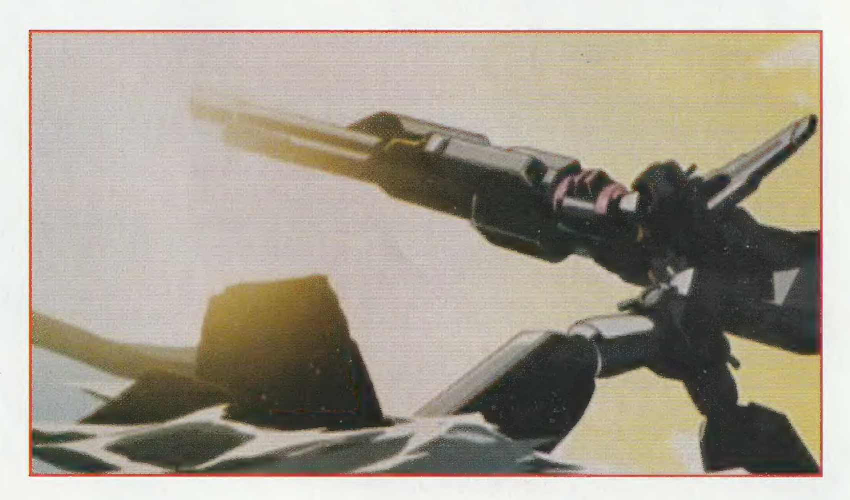
Go deja en pleno altar a Anna, que molesta le dice a su madre que su novio no puede dejarla así, pero la Dra. Aoi responde que ella es la jefa y autoriza que él se ausente de la ceremonia, pues es mucho más importante derrotar al enemigo. Go, le dice a Anna que lo espere, pero ella no es el tipo de chica que se queda sentada, así que toma



la moto de su cuñado –Shinobu– y trata de llegar al Cuartel para ayudar de alguna forma a su prometido.

Sin embargo, el ataque de la Bestia destruye la carretera y Anna cae en un claro donde un enorme robot con forma de mujer está encadenado, ella trata de entrar pero no sabe cómo, entonces el sistema de control se conecta con el Cuartel, desde ahí la Dra. Aoi le indica a Anna cómo ingresar al Neo-Okusaer; así la pequeña se dispone a ir en busca de su novio y ayudarlo a derrotar al enemigo.

Anna llega al campo de batalla y salva a Go, que molesto le exige que se vaya porque no quiere perder a un ser amado otra vez, pero Anna es bastante terca y le dice que para vencer definitivamente al enemigo deben fusionarse, pero él se niega, entonces la Dra. Aoi les dice que no pueden perder más tiempo discutiendo ya que es la última opción que tienen. Finalmente, el Dannar y el Neo- Okusaer, se fusionan creando al poderoso mecha Godannar, invención de los científicos Tatsuya y Kiriko –padres de Anna– y cuyo objetivo es que ese matrimonio simbólico entre alma y corazón salve a la Tierra.







Luego de vencer a la Bestia los robots se separan; mientras de la cápsula del Neo-Okusaer emerge el cuerpo de una chica envuelto en un líquido azul, al verlo la Dra. Aoi se percata de que Mira Ackerman sigue con vida y eso definitivamente será un problema para Anna que pese a su carisma y elocuente alegría no lo tomará muy bien, pues aunque Mira ha perdido la memoria y se comporta como niña su trato con Go es un tanto encimoso y eso Anna apenas si lo tolera. Por si ésto fuera poco, Anna se entera de que la piloto Shizuru está enamorada de Go.

Conforme avanza la historia, se incorpora un equipo de pilotos de diferentes nacionalidades que lucharan contra las Bestias Miméticas hasta vencerlas. Sin embargo no es tan fácil, pues el contacto constante con el enemigo infecta a los pilotos varones del Síndrome de la Rabia, que provoca que pierdan el control del robot y en cierta forma los convierte en incontrolables asesinos metálicos. Go no es la excepción, pero insiste en pelear hasta que ya es demasiado tarde. ¿Podrá el amor de Anna recuperar el corazón de Go?

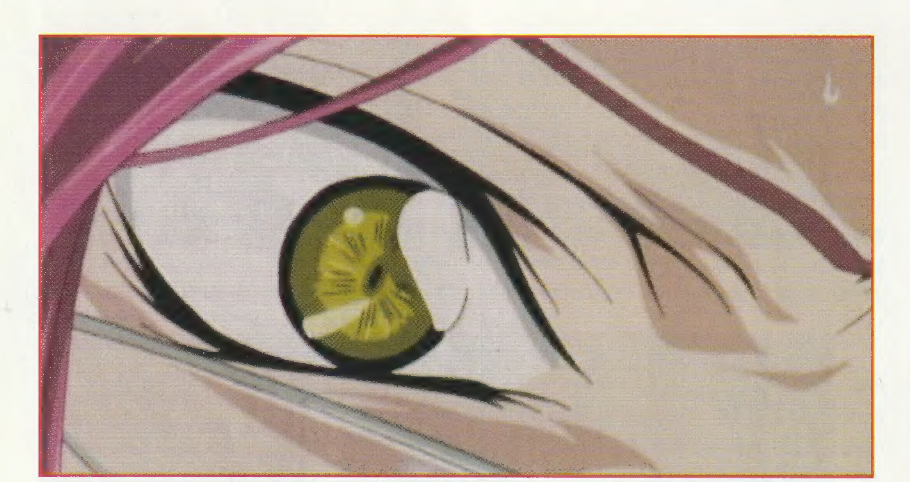


CONCLUSIONES

"Shinkon Gattai Godannar" es una equilibrada mezcla de acción-mechas y drama-romance, que logra un entretenimiento de calidad; los temas principales rememoran definitivamente a la vieja guardia de anime clásico, lo mismo sucede con los ataques especiales que pueden resultar algo

"La idea original así como la dirección estuvo a cargo de Yasushi Nagaoka, cuya finalidad era desarrollar –aún más– la historia que a él mismo le hubiera gustado ver en Mazinger"







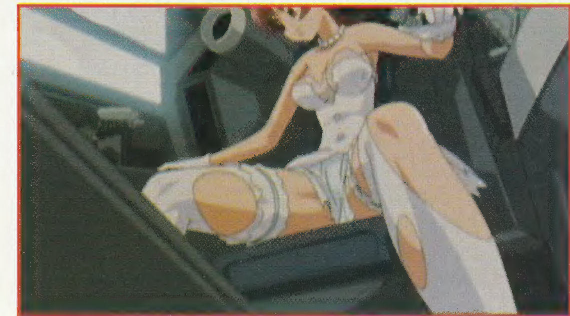
exagerados al tener de fondo una canción especial, pero eso no demerita a las batallas que sin duda son excepcionales.

La mayor fortaleza del anime es la construcción de sus personajes, así tenemos a Anna Aoi una joven piloto con un carácter que va de lo tierno a lo aguerrido, impulsada por el amor que siente por Go Saruwatari, quien no se deja llevar por la indecisión de elegir entre Anna y Mira, pues está claro en sus sentimientos, aunque eso no le resta complejidad a su forma de ser. El resto de los pilotos son bastante peculiares y a diferencia de otras series aquí el equipo técnico es muy importante, de modo que se plantea la historia alterna de los mecánicos que arreglan a los robots, a la par de los pilotos y la pareja principal.

Cabe mencionar que el fanservice, el echhi, los trajes entallados y lo senos que se balancean son elementos constantes, que buscan enganchar aún más al espectador, aunque quizá se exageró un poquito, pero dado que el público es exigente y bastante voraz, no hay otra manera de tenerlos contentos más que dándoles lo que quieren, por lo que esta conjunción de mechas con chicas estilo clásico, ha rebasado las expectativas de su propio equipo de producción.

"Shinkon Gattai Godannar" es un claro ejemplo del género retro-mecha que de continuar reclutando fans definitivamente pasará a la historia. Ampliamente recomendable en todos los aspectos.





GODANNAR!!

MARRIAGE OF GOD & SOUL

LISTA DE EPISODIOS

01 Wedding Bell of the Battlefield
02 Blazing Virgin Road
03 Battle Royal Honeymoon
04 Shizuru's Comeback
05 A Girl From the Sky
06 The End of the Dream
07 Death by Reminiscing
08 The Graceful Shooting Star
09 The Castaway Survival
10 Lu Takes Off
11 A Flawless Departure
12 Those Who Have Departed
13 Last First-Kiss
14 The Reviving Soul
15 The New Confession
16 Its Name is Go Okusaer!
17 Tonko, My Love
18 Ice-Cold Smile
19 Genesister Out of Control!
20 Sorrowful Song of the Plum Blossoms
21 Godanner Ground Order!
22 Crash! Danner vs. Gainer
23 Dannar Base S.O.S
24 After the Mortal Combat
25 The Eternal Couple
26 The Inevitable Tomorrow

FICHA TÉCNICA

Idea original: Yasushi Nagaoka
Director: Yasushi Nagaoka
Guión: Hiroyuki Kawasaki
Diseño de personajes: Takahiro Kimura
Diseño de mechas: Masahiro Yamane
Música: Chuumei Watanabe
Tema Opening/ Intérprete: Shinkon Gattai Godannar! / Akira Kushida.
1° temporada Tema Ending/ Intérprete: Zangou no Hitsugi/ Mitsuko Horie and Ichiro Mizuki
Tema Opening/ Intérprete: Engage!!! Godannar / Mitsuko Horie and Ichiro Mizuki.
2° temporada Tema Ending/ Intérprete: Waganai wa Godanner /Akira Kushida
Estudio: Anime International Company / Oriental Light and Magic / The Klockwokx Co. Ltd
Distribuidor Japón: Bandai Channel
Distribuidor EE.UU: The Anime Network
Licencia: ADV Films

SEIYUUS

Hiroya Ishimaru: Tatsuya Aoi
Takako Honda: Kiriko Aoi
Mai Nakahara: Anna Aoi
Takayuki Kondou: Go Saruwatari
Junko Minagawa: Shinobu Saruwatari
Aya Hisakawa: Mira Ackerman
Yumi Kakazu: Shizuru Fujimura
Nobuyuki Hiyama: Tetsuya Kouji
Hikaru Midorikawa: Knight Valentine
Yukari Tamura: Ellis Valentine
Shinji Kawada: Kukrachyov
Miho Yamada: Ecaterina







STELLVIA

Por Cristóbal Rodríguez Hernández

"Un universo verde, lleno de gas...
Este es el universo que conozco."
-Shima Katase.

¡Hola, hola, hola! Joven Akiba-Kei, qué gusto que estés con nosotros. ¿Te gustan series como *Nadesico*, *Evangelion*, *Battle Atletes* e incluso *Harry Potter*? Si tu respuesta es sí, entonces sigue leyendo y si no... También.

Todo comienza en el año 2356, 189 años después de que una supernova explotara y afectara la vida de los habitantes del planeta Tierra. Para este año la humanidad ya se recuperó, creando seis bases espaciales llamadas "Foundations", las cuales protegen a la tierra de un nuevo impacto, denominado "La segunda Ola", la cual sucederá en unos cuantos meses.

Por otro lado, las "Foundations" no sólo son escudos espaciales; también son escuelas donde se entrena a pilotos. Y este dato es importante, pues entre la nueva camada de preparatorianos, listos para arribar a la "Foundation 2", mejor conocida como Stellvia, se encuentra nuestra protagonista, una chica menuda, de aspecto infantil, llamada Shima Katase, de 15 años (bastante mona, pero un poco mensa).

Shima sale a escena con una situación un tanto incómoda entre madre e hija. Aquí es donde el drama entra al quite

STELLVIA

y después de lloriqueos y ademanes, la chava aborda la cápsula de transporte, un poco triste por el hecho de abandonar a su familia, su hermano Jan le regala un frascote de dulces, el cual se vuelve el lazo simbólico entre Katase y su familia.

En la cápsula Shima conoce a Richard James, una "viejita" bonachona y agradable que se convertirá en su mejor amiga, llamada Arisa Glennort, la cual es destrampada y machorra. Gracias a esta pelirroja, Shima conoce más a delante a la seria y escultural Yayoi; a la gruñona Akira y a un puñado de torpes, incluyendo al romeo de la serie, Otayama Kouta.

En Stellvia la educación es rigurosa y muy variada, comprende desde pilotear naves hasta actividades diversas. Incluyendo el sueño generalizado de participar en la "Gran Misión".

Además en el instituto Stellvia, nos topamos con un festival, Llamado "Foundation Field Day" y un juego parecido al Quiditch llamado "Astro-Ball" al que Shima se apunta sin preguntar. En este juego la meta es vencer a "The Big Four" el equipo élite de dicho juego.

En general los primeros capítulos nos adentran de manera amena al universo de Shima, agradeciendo de antemano los diseños de personaje femeninos (que abundan) y el ambiente estudiantil que se genera en [illegible] situación, el cual es en ocasiones infantil, [illegible] afecta al argumento.

Por el lado de las naves y Shima, ésta al princi[illegible] tiene tantas habilidades para operarlas como l[illegible] habilidades de un árbol para bailar. Ocasiona[illegible] serios problemas a nuestra protagonista. [illegible] ro gracias a que Katase es una cerebrito [illegible] vuelve una piloto experta en unas cuan[illegible] semanas. Además de detectar un problema en el programa de protección contra la Second Wave, aventurando al equipo de escolapios a las













entrañas de Stellvia para corregirlo. Es aquí donde se ven las primeras muestras de atracción entre Katase y Kouta.

Pero los "queveres" entre Kouta y Shima son un buen motor para seguir a la expectativa y aunque ya se sabe que serán novios, es interesante el proceso de cómo llegan ahí.

La historia, a partir de estas bases, se desarrolla de manera ágil y chusca. Centrándose en las relaciones amistosas de los personajes, el juego de Astro-Ball y una amenaza a la que Shima y Co. Se enfrentarán más adelante, además el final de la serie es de los más originales, en realidad se disfruta demasiado. ¿Has escuchado la frase de: Como te veo me vi y como me ves te verás? (¡Ups! creo que eso es más de lo que debes saber).

El diseño de las naves es bueno y los Ora-Avis lucen mucho, este modelo de nave es utilizado para el torneo y hay dos modelos: El Bianca, que sirve para entrenar y el Katie, que se usa también para operaciones militares. Otro punto fuerte de la serie es el diseño de vestuario; el cual es bastante amplio. Los fondos están bien trabajados y la animación es fluida, colorida y hermosa. (Personalmente, el único defecto que le veo a *Stellvia* es en el diseño de personajes, pues los cuellos de todos los personajes son gruesos y cortos. Claro que en gustos se rompen géneros. De ahí en fuera todo está bien).

La tecnología en *Stellvia* está bien detallada y la mezcla entre gráficos 2D y 3D se acopla de maravilla, pues los CG están realizados en Cell Sahding, que es una técnica de rendereo (interpretación de figuras 3D, la cual le da el acabado a las luces, texturas y extras, diseñadas con anterioridad en cualquier programa 3D) que usa acabados tipo animación 2D tradicional en acetatos.

¿Qué te parece si entramos en detalles técnicos, como quién realizó esta obra maestra de Space Opera,

STELLVIA

los personajes, los Seiyuus, la música, el Merchandising y otras cosillas?

Bien pues, comencemos con:

PERSONAJES

Claro que sólo le dedicaremos espacio a los más representativos, pues en *Stellvia* los personajes abundan.

Stellvia: Como ya se menciono es una de las seis escuelas espaciales, que entrenan pilotos destinados a pelear en la gran misión.

Katase Shima: Protagonista de la serie, atolondrada, genio en sistemas operativos y adorable.

Frasco de dulces varios: ¡Je!, éste no es un personaje pero sale tanto que se merece una mención en esta listilla. Es el regalo que le dio Jan a Katase momentos antes de que abordara la cápsula transportadora. Convirtiéndose así en la fuente de esperanza que le ayuda a Shima a no sentirse sola.

Jan: Hermano de Katase, chamaco aparatoso y alegre.

Hiren: Padre de Shima, no es muy sobresaliente pero ahí está.

Hinkio: Madre de Shima; grosera, violenta y sobreprotectora, no está muy de acuerdo en que su retoño se embarque en esta aventura. ¿Se reconciliarán madre e hija?

Alisa Glennort: La mejor amiga de Katase, juguetona, torpe y carismática. Llama la atención su cabello rojo y alborotado. Por cierto, casi pierde el vuelo por quedarse dormida en el lobbi. Kasamatsuri Rina: Esta adorable chica de cabello morado incursiona en los episodios avanzados y es de temperamento fuerte. En ocasiones parece estar enamorada de Katase, pero más bien la ve como una figura materna.

Otoyama Kouta: Este joven es uno de los mejores pilotos del instituto; y su atracción hacia Shima es la que lo mantiene dentro de la historia, pues su perfil en los primeros capítulos es bajo y aburrido.

Fujisawa Yayoi: Esta muchacha es la neta. Tiene una cara hermosa, es inteligente, madura, porta un cuerpo escultural, es linda y ¡Groarrr! para todos los fetichistas como yo, usa unas gafotas.

Iayama Akira: Compañera de cuarto de Yayoi, ésta es la contraparte de su room-mate violenta y de aspecto intimidante; su cabello largo y verde le salva de parecer hombre. (Además de la faldita del uniforme. ¡Jur, jur, jur!)

Joy Jones: Se trata de un flacucho y chaparro jovencito con pelos parados morados, de bríos exagerados que goza de un acento pueblerino, un tipo de verdad agradable.

Pierre Lakida: El guaperas en turno, de cabello morado y francés.

Otro de los cuates de Shima, de perfil bajo, pero agradable por su forma de ser.

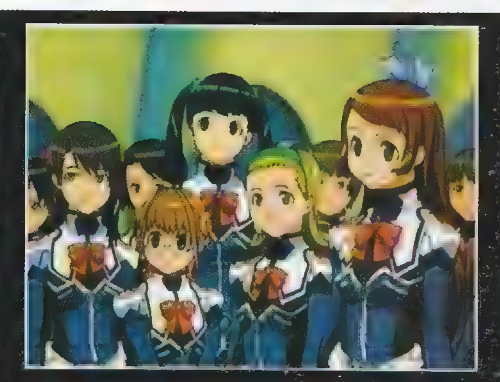
Big Four: Grupo de élite estudiantil conformado por: Kent Austin, el cual es un chico rubio y con dotes de mando; Machida Ayaka, Chica que intimida a Shima, pues es su ejemplo a seguir. Además de ser una excelente piloto.

Najima Gable: Esta mujer atractiva tiene un aspecto de castigadora y seductora que ni ella se lo aguanta, de cabellos blancos y una expresión de "estoy aburrida".

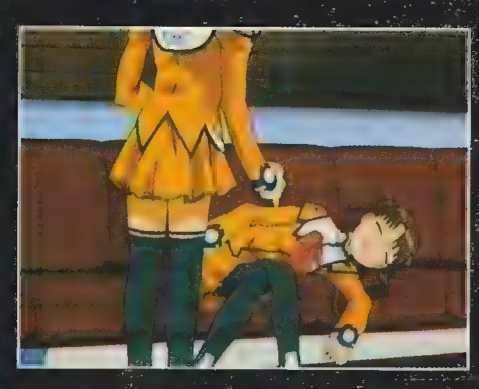
Shoujin: Es un tipo extraño que oculta su rostro con un paliacate. A mi ver, este personaje va a ser de los preferidos para los Cosplays nacionales.

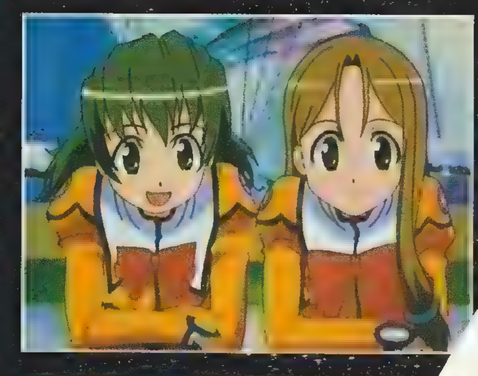
Leila Balt: Profesora de Stellvia que da las cátedras de vuelo, es bastante energética, pero a su vez es medio alcahuete.

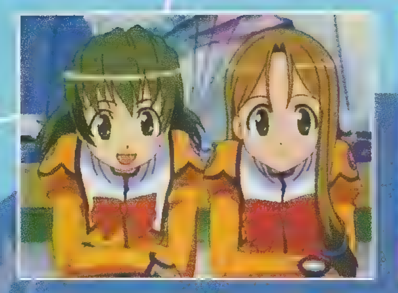
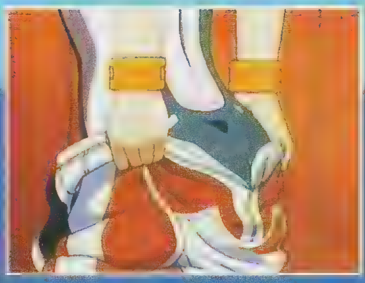
Shirogane Jinrai: Otro profesor, bastante carismático, además de ser uno de los tantos consejeros de Shima. (¿Qué tendrá Shima que todos la adoran).

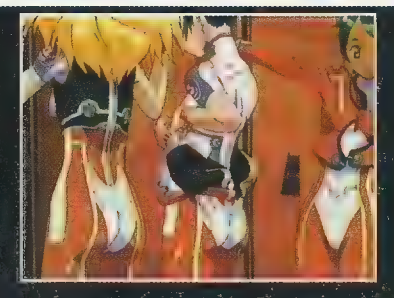









Richard James: Este es otro de los superiores que alientan y aconsejan a Shima durante su carrera al éxito; es de aspecto cándido y cuando está cerca se sabe que todo va bien.

Carl Hunter: El capitán de Stellvia, de aspecto poderoso y centrado.

PRODUCTOS PROMOCIONALES

Como es de esperase, la serie que nos ocupa tiene un arsenal de productos a la venta, de los que sobresalen los sound tracks. Aquí la lista:

Maxisingle: Asu e no Brilliant
Road Songs: Uchuu Gauen Stellvia-kou Dai-Kayousai
Single: The End of the World
Sound track
Sound Wave of Stellvia Songs: Sora no Koe
Stellvia Original Soundtrack
Sound: Wave of Stellvia

Stellvia también tiene su versión en papel, con el mismo nombre, dibujada por Ryo Akizuki, y producida por XEBEC. Además hay garage kits. Si te interesa conseguir una figura de Katase, checa el dato:



Su número de producto o ITEM es: YHK339293. Y se trata de una figura de PVC, a escala 7", cuenta con una base para exhibición, la puedes conseguir por internet y cuesta más o menos $29.99 dólares (sin gastos de envío).

Ahora que, también para los gamers, hay una versión para Gameboy Advance, de la mano de King Records. El juego es un RPG, en donde te entrenan para jugar el Astro-Ball y para vencer a los demonios que quieren destruir a la humanidad.

El game-play, recuerda mucho el título de Rival Scholls, pues tiene muchos minijuegos y la interacción de los personajes es parecida. Salió en abril del 2004. Su clasificación es para todo público.

Y para rematar lo referente a *Stellvia*, veamos el Staff de dicha serie.

Título: Uchuu no Stellvia
Medio: TV
Episodios: 26
Género: Acción, romance, ciencia ficción (Space Opera).
Fecha de estreno: 2003
Studio: XEBEC
Distribución: Geneon Entertainment

Director: Sato Tatsuo
Diseño: Uno Makoto
Diseño de Mecha: Washio Naohiro
Diseño de Props: Katou Hatsushige
Director de arte: Matsumoto Kenji
Música: Mitsuma Masafumi, Nagaoka Seiko
Script: Chiba Katsuhiko, Koide Katsuhiko, Sakai Mitsuyasu, Sato Tatsuo
Director de fotografía: Hirose Katsutoshi
Historia Original: XEBEC

Se nos estaba pasando abordar el tema de los Seiyuus, el cual es bastante bueno, con un staff impresionante.

Kadase Shima: Nonaka Ai
Glennorth Arisa: Matsuoka Yuki
Joy Jones: Suyama Akio
Kayama Aki: Tanaka Rie
Kazamatsuri Rinna: Hirohashi Ryo

STELLVIA

Kuzuhara Yayoi: Orikasa Fumiko
Machida Motoka: Toyoguchi Megumi
Oda Warada: Saiga Mitsuki
Otoyama Kouta: Mizushima Takahiro
Takida Pierre: Ueda Yuji

Y para terminar:

Las impresiones generales sobre "Stellvia" son buenas. Como ya se mencionó la música, los diseños, los seiyuus, la animación y todo el paquete son geniales. La historia mantiene el interés en todos los capítulos y los personajes en su gran mayoria son mujeres.

El ritmo es constante y no se hizo uso de frases especiales que los personajes repiten sin cesar capítulo tras capítulo como "Golpe del puño del prisma lunar, acción" (¡Gracias a Dios! Bueno a los realizadores de la serie).

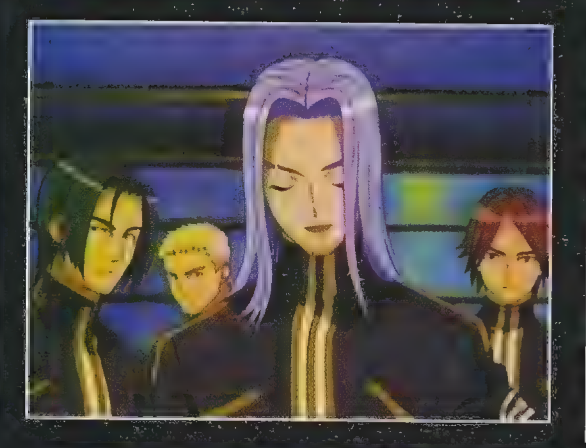
Los entornos 3D fueron muy cuidados y por donde le busques no tienen errores de que por ahí se les haya escapado un pixel mal puesto. El trabajo de animación es agradable a la vista; y bastabtte fluido. Sin lugar a dudas, debes de conseguir esta serie, pues si te consideras amante de la ciencia ficción, más centrada a la Space Opera, *Stellvia* es, por excelencia, de lo mejorcito que ha salido en recientes fechas.

Si la vez…¡Cómprala!

Por ahí hay un rumor de que la serie que acabamos de presentarte es un remake de otra serie ochentera; sólo que se cambiaron los personajes masculinos por femeninos, hasta el momento no he encontrado nada y el único link posible es el de la serie noventera "Sol Vianca". Pero "na´qué ver". Si averiguamos algo más no dudes en que serás el primero en leerlo. Mientras tanto trata de conseguir esta pieza única, infaltable en tu "Animeteca" personal.







AUF WIEDERSEHEN INCLUDEPICTURE www.media.gamespy.com/global/image/dot.gif" *

Y como plus para los más frikys de la serie, ahí les va la letra del opening de la serie:

Canción:
Uchuu No Stellvia

Sora wo aogi Hoshi yo michite Tobitatsu no Asu e no brilliant road Kokoro no aosa Kono te ni daite go far away Urayamu koto ni Narete shimattara Hokoreru jibun ga Toozakatteku Mienai tsubasa de habataku no fly higher Yume wo egaku no wa "hito" ni umareta kara Sora wo aogi Hoshi yo michite Tobitatsu no Asu e no brilliant road Kokoro no aosa Kono te ni daite Anata to nara Yowai jibun wo sarakedashite hashiridaseru no Mirai yo dou ka Mugen ni tsuzuke go far away Dare ka no shiita RAIL ni toraware Fuman wo noberu Jinsei wa iranai Hon no wazuka na ikioi de let us go Toushindai no eyes Mitsumeaeta toki ni Tabidachi wa Itsu datte kodoku Semete sono te wo Nigirishimete Urei no egao Kokoro wo sasu yo Atashi ga ite anata ga iru Kono hi wo zutto wasurenai darou Namida wa Mune no naka de nagasu no go far away Mienai tsubasa de habataku no fly higher Yume wo egaku no wa "hito" ni umareta kara Sora wo aogi Hoshi yo michite Tobitatsu no Asu e no brilliant road Kokoro no aosa Kono te ni daite Anata to nara Yowai jibun wo sarakedashite hashiridaseru no Mirai yo dou ka Mugen ni tsuzuke Tabidachi wa Itsu datte kodoku Semete sono te wo Nigirishimete Urei no egao Kokoro wo sasu yo Atashi ga ite anata ga iru Kono hi wo zutto wasurenai darou Namida wa Mune no naka de nagasu no go far away.



Tu revista favorita AKIBA-KEI te invita a formar parte de su gran familia, si eres fan y tienes un amplio conocimiento de la animación japonesa, el manga, o todo aquello que tenga que ver con la vida de un AKIBA-KEI entonces ésta es tu oportunidad de formar parte de nuestro staff de redactores, sólo tienes que mandar una prueba de artículo a nuestra dirección de mail akiba_kei@editoposter.com, el tema es libre la cantidad de caracteres por cuartilla deberá ser de 3500 con letra arial máximo 3 cuartillas usando un lenguaje ameno y juvenil (sin olvidar la seriedad periodística) se tomará en cuenta la calidad de redacción, ortografía, estilo y muy importante la veracidad de la información, todos los lectores que manden su prueba recibirán contestación a sus mails por lo que es muy importante poner sus datos completos al inicio de la primera cuartilla, los mejores serán citados en nuestras oficinas.

¡PARTICIPA!

No dejes pasar esta gran oportunidad tus amigos y futuros compañeros de ésta tu revista te invitan.

Tienes alguna duda o comentario sobre nuestra publicación, háznosla llegar a la siguiente dirección: **akiba_kei@editoposter.com** recibimos por igual flores, tomatazos, críticas constructivas y cebollazos, esperamos tus comentarios para ser la revista que como lector mereces, te esperamos.

Ah! Megami sama

Por Kai Spiegel



Aprovechando la ola reloaded de varias series, el estudio AIC en conjunto con TBS lanzaron a principios de este año una adaptación en anime del manga "Ah! Megami-sama" también conocida como !Oh, mi Diosa! –u "Oh My Goddess!", cuya serialización en 1988 estuvo a cargo Afternoon, luego fue publicada en 1991 por la editorial Kodansha y cuyo autor, Kousuke Fujishima no ha logrado igualar el éxito de esta historia que se conforma por 30 tomos; en México editorial Vid publicó este título en 60 ejemplares.

Dada la positiva recepción del público en 1993 se realizaron los OVAS, que de manera muy condensada presentaba los eventos más importantes del manga; cinco años más tarde se llevó a cabo un spin-off para TV que se conformaría por 48 episodios de 7 minutos cada uno, y contaba las aventuras de las protagonistas en versión chibi. En el 2000 se realizó la película, que abunda un poco más en la relación de la pareja protagónica, que prueban cuán genuino es su amor aferrándose a su primer recuerdo. En Japón se presentó en varias salas, mientras que a nuestro continente sólo llegó en DVD. En julio terminó la transmisión de la versión animada que se conforma por 24 episodios que siguen la historia original del manga y el público quedó fascinado, al grado que el staff ya está considerando realizar una segunda temporada.

UN AMOR CELESTIAL

Keiichi Morisato, es un estudiante del Tecnológico Nekomi, posee una suerte totalmente nula con las chicas dado que lo rechazan enseguida, y tan bueno que sus compañeros de cuarto –Toraichi Tamiya y Toshiyuki Aoshima– lo tildan de tonto, encargándole la limpieza de su habitación cuando son ellos quienes la tienen hecha un desastre.

Un día, Keiichi marca rápidamente un número telefónico, de pronto le contestan que su petición enseguida será atendida, entonces del espejo surge una chica con ropa extraña y figuritas geométricas en el rostro, ella se presenta como Belldandy –diosa de primera clase y segunda categoría certificada con una licencia ilimitada–, ella trabaja en la línea de ayuda de las diosas y llega con Keiichi para cumplir su deseo; él no puede creer lo que sucede y espontáneamente dice que le gustaría estar con una chica como ella para siempre, a los pocos segundos su petición es aprobada, por lo que a partir de ese momento Belldandy se quedará con él.

Dado que el reglamento escolar prohíbe la estancia de chicas en el dormitorio, Keiichi y Belldandy buscan un lugar dónde vivir, ella usa su magia y encuentran el templo Tari Hongan donde se instalan. Paulatinamente, se incorporan Urd, Skuld –hermanas de Belldandy– y Peorth, otra diosa bastante especial. Juntas o por separado desatarán los problemas más inverosímiles, que Belldandy y Keiichi solucionarán, ya sea con magia, ingenio o simplemente un poco de amor.

CONCLUSIÓN

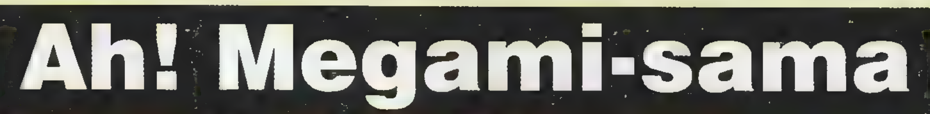
Definitivamente, la presente versión de "Ah! Megami-sama" no desilusionará a nadie, pese a que maneja varios elementos a la vez, mantiene un equilibrio casi desenfadado entre la comedia y el romance, dejando las escenas rosas a Belldandy, las picantes a Urd y los enredos a Skuld, así cada personaje tiene una importancia vital dentro de la historia que justifica su participación, así sea únicamente para enredar más la trama.

Y dado el furor que ha generado la última producción, la editorial Dark Horse Comic´s que ya había publicado el manga de *Oh My Goddess!* en sentido de lectura occidental, en octubre comenzó la reedición de este título pero al estilo oriental, dado que la comunidad Akiba-Kei se ha vuelto un tanto exigente con este peculiar detalle, que aparentemente sólo da la sensación de estar leyendo un material netamente japonés, aunque sea publicado en USA.

Ya sea en manga, OVA o anime, "Ah! Megami-sama" es un título que pese al paso del tiempo conserva la calidad de su historia, qué decir de sus personajes que lucen mucho más frescos, la música es notable así como el trabajo de doblaje, en tanto que los temas principales se destacan por intérpretes con una trayectoria notable como Yoko Ishida y Yoko Takahashi.

Dado que ya se nos terminó el espacio, no me queda más que recomendarles ampliamente esta nueva versión reloaded de "Aa Megami-sama" que muy pronto llegará a nuestro país.





Ah! Megami-sama

"En 1993 se realizaron los OVAS, que de manera muy condensada presentaba los eventos más importantes del manga; cinco años más tarde se llevó a cabo un spin-off para TV que se conformaría por 48 episodios de 7 minutos cada uno, y contaba las aventuras de las protagonistas en versión chibi"



"En julio terminó la transmisión de la versión animada que se conforma por 24 episodios que siguen la historia original del manga y el público quedó fascinado, al grado que el staff ya está considerando realizar una segunda temporada"

Ah! Megami-sama



FICHA TÉCNICA

Manga Original: Kousuke Fujishima
Director: Hiroaki Gohda
Guión: Kunihiko Kondo / Naoko Hasegawa
Diseño de personajes: Hidenori Matsubara
Música: Shiroh Hamaguchi
Tema Opening / Intérprete: Chiisana Hane Hirogete / Yoko Ishida
Tema Ending / Intérprete: Negai / Yoko Ishida & Wing / Yoko Takahashi
Estudio: AIC / TBS

SEIYUUS / PERSONAJE

Masami Kikuchi: Keiichi Morisato
Yuriko Fushisaki: Megumi Morisato
Kikuko Inoue: Belldandy
Yumi Toume: Urd
Aya Hisakawa: Skuld
Rei Sakuma: Peorth
Kiyoyuki Yanada: Toraichi Tamiya
Nobuo Tobita: Toshiyuki Aoshima
Mamiko Noto: Sayoko Mishima

LISTA DE EPISODIOS

01 Kimi wa Megami-sama?
02 Ah! Shinjiru Mono ha Tsuwareru
03 Ah! Shuugyou to Wagake to Megami-sama!
04 Ah! Joou-sama to Megami-sama!
05 Ah! Hitotsu Yane no Shita de!
06 Ah! Hori Dashi Mono ni Megumi Ari?
07 Ah! Omoi tsutaeru bashou!
08 Ah! Hensatsuchi Sanjuu kara no Renai Juken!
09 Ah! Joou-sama to Megami no Himitsu!
10 Ah! Jidoushabu wa Katemasuka?
11 Ah! Akuma ga Kitarite Wazawai wo Nasu!
12 Ah! Megumi to Joou wo Tenbin ni Kakete?
12.5 Ah! Megami to Koukan Nikki?
13 Ah! Onee-sama wa Dare no Mono?
14 Ah! Taiketsu To Iu Na No Kyouiku Jisshuu!
15 Ah! Megumi ni Kokoro Ubawarete!
16 Ah! Wazawai Kitari te Chabashira Tsu?
17 Ah! Sainou to Doryoku Te, Nan Desu Ka?
18 Ah! Unmei no Kokuhaku wa Tsuki no Shita de?
19 Ah! Sonna Hitomi de Mitsumenaide?
20 Ah! Megami wo Sukue! Otoko Nara!?
21 Ah! Akogare wa Shiroi Tsubasa no Tenshi!
22 Ah! Akuma no Sasayaki wa Tsubo to Tomo ni?
23 Ah! Kyuuseishu wa Fue no Oto to Tomo Ni?
24 Ah! Itsumo Kimi to Tomo ni?





En el 2004, TV Tokyo transmitió "Game King of Duel Monsters GX" –spinoff de la serie *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters*–, que salió al aire a principios de octubre por el canal Cartoon Network de USA. "Game King of Duel Monsters GX" también conocida como *Yu-Gi-Oh! Gx* se conforma por 54 episodios divididos en dos temporadas, dado que es una serie larga se espera enganchar favorablemente al público, que conserva el furor de la serie original.

En cuanto al staff, el guión de Akemi Omode y Jun Maekawa conserva varios rasgos de la idea original de Kazuki Takahashi, aunque los matices son realmente escasos, la dirección de Hatsuki Tsuji es notable, pues al intercalar escenas de batalla con la vida cotidiana de los personajes le procura un tono relajado a la serie, cuya comedia se caracteriza por manejar un humor para niños, sin embargo, dada la violencia gráfica de las batallas se clasificó para adolescentes. El diseño de personajes de Ken´ichi Hara rememoran notablemente a varios personajes de la serie original, destacan los ojos expresivos y cierta cuadratura en los rostros, sin dejar de lado ese rasgo estilizado que los caracteriza, su construcción es simple, la mayoría son estudiantes con un sólo objetivo: ser los mejores; cabe destacar que el diseño de monstruos también lo realizó Hara, que van del guerrero medieval a la creación de seres casi mitológicos.

No es necesario ser un experto en los TCG para entender la serie cuyo planteamiento es sencillo desde el principio, aunque hay elementos que pueden ser desconcertantes como el manejo de tecnicismos de juego, que van desde L.P –level points–, cartas de técnica de poder, de batalla, locaciones, efectos de defensa y ofensa; hasta nivel de los monstruos y tipo de cartas. Sin embargo, conforme avanza la serie el espectador se familiariza con los términos que al inicio parecen confusos.

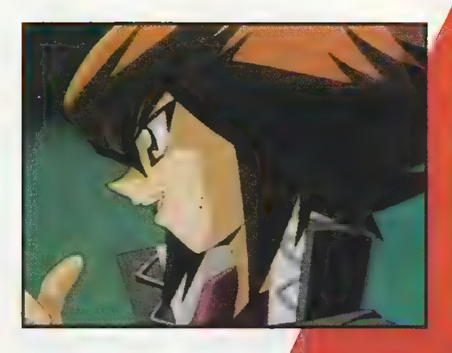
LA BATALLA CONTINÚA

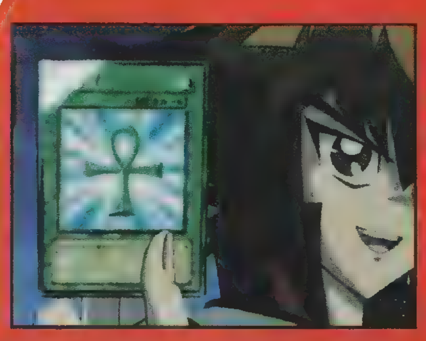
Han pasado 10 años desde la Batalla Ceremonial. Juudai Yuki está llegando tarde a la evaluación para reclutar a los mejores para ingresar a la Academia Yousei de duelistas, repentinamente choca con alguien –Yugi– que le regala una carta y le dice que será de buena suerte. Juudai, apenas llega a tiempo para confirmar su asistencia y realizar su prueba, que se conforma por un examen teórico y uno práctico.

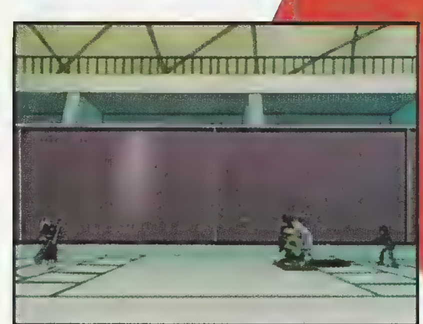
Mientras tanto los alumnos de la Academia observan el desempeño de los aspirantes, Jun Manjoume que pertenece al bloque Obelisco-Azul, dice que no importa qué tan buenos sean los alumnos nuevos en la escuela sólo hay lugar para un líder, es decir él. Cuando le avisan a Chornos De Mediz que acaba de llegar otro aspirante, se niega a realizar su evaluación y da por terminado el proceso de selección, entonces el Director Samejima, le llama por celular y le dice que debe aceptar al chico, lo cual éste acepta de mala gana; así que procede a evaluarlo él mismo, pero en lugar de utilizar el deck para principiantes, utiliza su propio mazo que se caracteriza por contener cartas de un alto nivel de combate.

Chronos se presenta como la máxima autoridad de la escuela, lo cual no hace dudar a Juudai, quien está dispuesto a ganar así su rival sea un profesor. El duelo comienza, la estrategia de Chronos es buena, utiliza cartas muy raras casi desconocidas por los alumnos, por lo que Chronos está moliendo a Juudai sin permitirle defenderse, al grado de atacarlo directamente con riesgo de herirlo, lo cual no está permitido en el duelo.

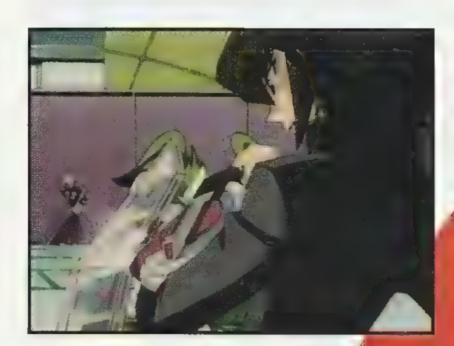
Entonces. Juudai recurre a la carta que le dieron, Winged Kuriboh tiene un aspecto tierno pero su fortaleza estriba en repeler el ataque y evitar que pegue en el puntaje. Chronos molesto toma el encuentro ya de manera muy personal y van con todo para derrotar a Juudai; así que no duda en comenzar a insultarlo, a lo que éste responde con un ataque de estrategia que consta de fusionar dos cartas creando a Flame Wingman una poderosa carta que en conjunción con una carta de locación duplica su efecto.

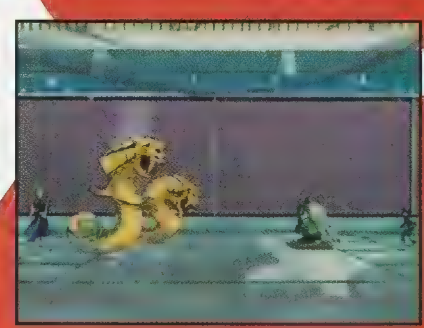








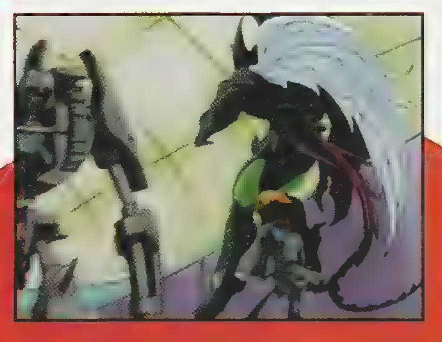






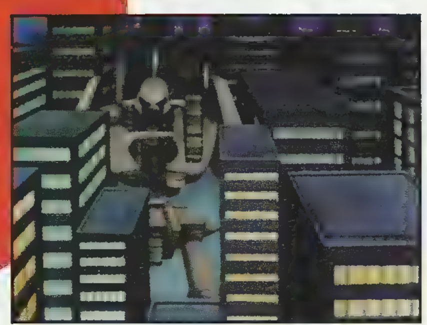


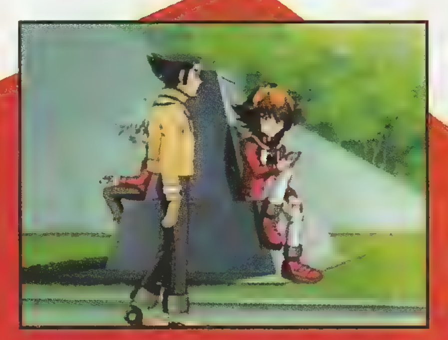
"En cuanto al staff, el guión de Akemi Omode y Jun Maekawa conserva varios rasgos de la idea original de Kazuki Takahashi, aunque los matices son realmente escasos, la dirección de Hatsuki Tsuji es notable"

















Así Juudai vence al Golem de Chronos, que simplemente no puede asimilar su derrota, mientras que los alumnos observan asombrados al nuevo aspirante, ahora alumno de primer ingreso de la Academia.

Al otro día los nuevos alumnos son trasladados a una isla remota en la costa de Japón, donde se localiza el campus de la Academia Yousei. Al llegar, el Director Samejima les da la bienvenida. Luego los alumnos se dirigen a sus respectivos dormitorios, que se distinguen por el nivel de juego de los alumnos, así Obelisco-Azul son la élite, es decir los mejores, luego sigue Ra-Amarillo que tienen buenos resultados y finalmente Osiris-Rojo que tienen un nivel bajo pero un elevado potencial, éste es el dormitorio de Juudai donde conoce a Shou Marafuji, un jovencito que lo llamará hermano, dada la admiración que siente por él. Ellos compartirán la habitación con Hayato Maeda, un chico dormilón con cara de koala. Esa noche Juudai y Shou conocerán al supervisor del dormitorio, el risueño Daitokuchi que apoyará a los chicos en los momentos más inesperados.

Luego de la cena, Juudai y Shou van al edificio donde se realizan las pruebas, ahí encuentran un campo de Batalla súper equipado, donde dos chicos de Obelisco-Azul, les dicen que como alumnos de nuevo ingreso no tienen derecho a estar allí, entonces aparece Jun Manjoume que reta a Juudai a un duelo, él acepta seguro de que a pesar de ser nuevo tiene una buena mano de cartas que incluye su carta de la suerte.

Jun se caracteriza por ser muy prepotente y arrogante, por lo que pretende darle una lección al chico nuevo y de paso bajarle los humos, entonces le dice que un duelo se basa en una buena estrategia, que la suerte sólo es para los perdedores, Juudai molesto por su comentario le dice que él apuesta por la suerte y la camaradería que siente por sus guerreros. Jun para demostrarle su teoría lo ataca directamente, logrando herirlo, justo cuando Jun está a punto de acribillar a Juudai, llega Asuka Tenjouin y le dice a Jun que los guardias de seguridad se acercan, interrumpiendo así el duelo; lo cual en cierta forma salva a Juudai.

El proceso de aprendizaje apenas comienza, Juudai tendrá que enfrentar a un nutrido grupo de alumnos de un nivel superior, sin embargo eso no lo desalentará, pues cuenta con el apoyo de sus amigos Asuka Tenjouin, Hayato Maeda, Shou Marafuji, Daichi Misawa y el Supervisor Daitokuchi. Sin olvidar aquella carta de la suerte que lo salvará en repetidas ocasiones. Sin embargo, sus rivales no tendrán piedad y serán capaces de hacer trampa con tal de evitar que sea el sucesor de Yugi. ¿Podrá lograrlo?

CONCLUSIONES

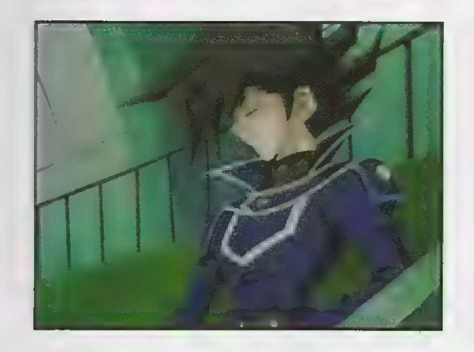
Aunque "Game King of Duel Monsters GX", se basa en una historia por muchos conocida, consta de elementos que podrán sorprender a sus seguidores, por un lado el renovado diseño del tablero que utiliza el jugador para activar sus cartas, asimismo el diseño de personajes sigue muy fiel al diseño original, así que algunos parecen prácticamente calcados, así se les modifique la edad o sean del género contrario.

Los temas principales son entusiastas y le inyectan un plus de energía a la historia, cuya línea dramática es tremendamente sencilla, no se complica con flashbacks cargados emocionalmente, así se presenta de manera sencilla un argumento fácil de digerir, que no requiere de muchos episodios para asimilar el contenido.

Cabe destacar, que dada su clasificación carece de elementos gancho como fanservice, el personaje femenino principal –Asuka Tenjouin–, no es utilizada como símbolo sexual, sino como un engrane más de la historia, que por su longitud de 54 episodios, se esfuerza por mantener el ritmo, de modo que dosifica las batallas sin prolongarlas más allá de lo necesario.

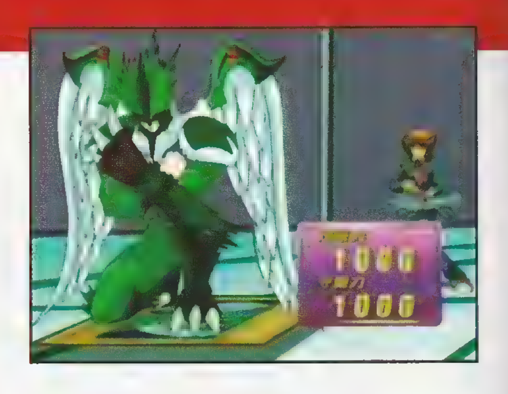
Podría decirse que su público es meramente masculino, pero no faltará la espectadora que se aventure a conocer este título que promete enganchar con su innovadora propuesta de batallas que presenta un sistema de juego que ya en pantalla luce mucho más atractivo, gracias a los diseños virtuales de las cartas, cuyos personajes son visualmente estilizados, sin importar que sean grotescos monstruos o delicados guerreros.

Probablemente la emisión de "Game King of Duel Monsters GX", recargue a los fans para jugar de nuevo y Konami nos dé la sorpresa de una expansión del TCG de Yu-Gi-Oh! Este título en cierta forma pareciera enfocarse únicamente en los seguidores de la serie original pero está abierto a reclutar nuevos fans, así que si te gustan las batallas colosales entre formidables monstruos, "Game King of Duel Monsters GX" es para ti.



Yu-Gi-Oh! GX











STAFF

Idea original: Kazuki Takahashi
Director: Hatsuki Tsuji
Guión: Akemi Omode / Jun Maekawa
Diseño de personajes / monstruos: Ken'ichi Hara
Música: Yutaka Minobe
Tema Opening / Interprete: Kaisei Josho Hallelujah / Jindou 1ª temporada
Tema Ending / Intérprete: Genkai Battle / Jam Project
Tema Opening / Intérprete: 99% / Bowl 2ª temporada
Tema Ending / Intérprete: Wake up your heart / Kenn
Estudio: Studio Gallop
Distribuidor Japón: TV Tokyo
Distribuidor E.U: Konami

SEIYUU / PERSONAJE

Masami Iwasaki: Director Samejima
Hiroshi Shimizu: Chronos De Mediz
Taiki Matsuno: Jun Manjoume
Sanae Kobayashi: Asuka Tenjouin
Takehiro Hasu: Hayato Maeda
Kappei Yamaguchi: Supervisor Daitokuchi
Kenichirou Ohashi: Juudai Yuki
Masami Suzuki: Shou Marafuji
Yuuki Masuda: *Daichi Misawa*



LA ANIMACIÓN

Por Kai Spiegel

GUERREROS EN ACCIÓN

Desde su lanzamiento en 1994, "King of Fighters" ha enrolado seguidores alrededor del mundo, este videojuego se ha caracterizado por la gran versatilidad de su arte gráfico, dada la larga lista de artistas que se han involucrado en este proyecto, además la historia ha sido un gancho excepcional puesto que en cada entrega se abunda un poco más dentro del plot de cada personaje y la relación que hay entre ellos.

Obviamente, nuestro país no fue la excepción en cuanto a seguidores del "KOF", por ello muchos han estado a la expectativa de la llegada de la más reciente animación llamada simplemente "King of Fighters Another Day" que se conforma por cuatro episodios. El primero All Out se dio a conocer en 2005 y enganchó positivamente al público puesto que se considera un preludio al lanzamiento de la onceava entrega del videojuego "The King Of Fighters Maximum Impact" II, el segundo episodio "Accede" se esperaría para antes de enero, mientras que el tercero "In the Dark" y el cuarto "All Over" se lanzarían en febrero y marzo respectivamente.

All Out se presentó por primera vez a escala mundial en la página oficial de SNK Playmore, tiene una duración de diez minutos –incluyendo los créditos–, el director fue Masaki Tachibana, cuyo trabajo fue realmente explicito en cuanto a la narración visual no dejando nada a la imaginación aunque algunos detalles nos enlazan com el siguiente episodio.

La animación es fluida y se caracteriza por un buen ritmo, pese a su breve formato; el guión estuvo a cargo de Fumio Asanuma, quien retoma la historia de "Maximum Impact" dado que varios de los personajes involucrados pertenecen a esa versión del "KOF", asimismo aquellos que se han ganado el cariño y la admiración con el tiempo como Iori, Athena y Mai.





Hay dos tipos de diseño de personajes, el original del artista Falcoon y el formal de la serie que pertenece a Hajime Shinomura, que se apegó bastante al modelo original de Falcoon, lo cual rescata en cierta forma la esencia de los personajes; la música de Daiki Kasho hace una buena mancuerna con el argumento, oscila bastante y tiene muchos cambios inesperados conforme a la acción, lo cual enriquece aún más la producción.

LA HISTORIA

El escenario de All Out es el viejo barrio de South Town, suburbios de origen de Terry y Andy Bogard, donde ahora viven los hermanos Meira –Alba y Soiree–, éste desde la ventana de un departamento observa a unos chiquillos que se despiden de él desde la calle, en ese momento su hermano Alba le pide que se quede a cargo mientras está ausente, en cuanto se retira habla con una pequeña niña.

Soiree juega una partida de "fuercitas" con algunos amigos, cuando repentinamente alguien llega y lo interrumpe, tanto su expresión como su acento corporal exponen una preocupación de que algo grave ha ocurrido, *"¡Soiree!, la ciudad... está en llamas"*. El cielo nocturno es rasgado por una enorme columna de humo, rápidamente la ciudad es devorada por las llamas, mientras que los ciudadanos corren sin rumbo por las calles para salvar su vida, así paulatinamente South Town se ve cubierto por una cortina de cenizas.

Soiree desconoce el origen de ese incendio y pese a que uno de sus compañeros dice que lo mejor es huir, el simple hecho de ver la ciudad consumida por las llamas, impulsa a Soiree a tratar de hacer algo para controlar la situación, así que les dice a sus amigos que no pueden irse y dejar a la gente a merced de la tragedia y les pide que lo ayuden a sacar a la gente que queda en las áreas contiguas al incendio.

Entre la muchedumbre aparece Rock que choca con Mai, quien pese a estar rodeada por un ambiente agitado y confuso percibe algo extraño en uno de los edificios, lo mismo le sucede a Atenía mientras está atrapada en el tráfico, camino a un concierto, es tal su preocupación que baja del auto y se dirige al corazón de South Town, donde se encuentra con Mai, ambas tienen el presentimiento de que algo malo sucederá en uno de los edificios pero no están muy seguras al respecto, de repente estallan las ventanas de un departamento, entre los vidrios que caen también se encuentra Soiree abrazando a una niña y juntos aterrizan en un auto.



Entonces entre la multitud aparece Iori que en un edificio lejano ha visto algo raro, parece sospechoso; Soiree deja a la pequeña niña con Mai y Athena, mientras él se dirige a otra zona de la ciudad para ayudar, la chiquilla mira cómo se aleja Soiree cuando de pronto alguien la empuja bruscamente, ella cae al suelo, pero Athena y Mai la ayudan a incorporarse, ésta última le pregunta a Iori la razón por la que lo hizo, pero no obtiene respuesta.

En cuanto Soiree se percata de la situación le exige a Iori que se disculpe, claro sin mucho éxito dado el peculiar carácter de Yagami, así que comienzan a pelear, pese al gran talento de ambos es una patada de Soiree la que determina la victoria, pues arroja a Iori contra la estructura de la Iglesia que debilitada por las llamas se derrumba violentamente; la niña preocupada por su protector entra a la iglesia sin pensar en el peligro que corre, al darse cuenta Soiree de la presencia de la pequeña, la abraza para protegerla cuando la estructura se derrumba, él se hinca, seguro de que ese será su final, cuando inesperadamente Athena –con su poder– detiene la caída de la vigas.

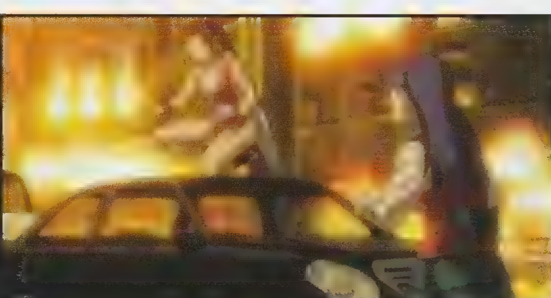
Al otro día la iglesia está en ruinas, Mai y Athena observan cómo Soiree levanta uno por uno los escombros buscando a Iori, seguro de que está sepultado, aunque Mai da por hecho que Yagami es imbatible, así que le dice a Soiree que no malgaste sus pocas energías buscándolo, pues seguramente él está ileso; entonces le pregunta a Athena la razón por la que está en South Town, cuando ella piensa su respuesta recuerda que iba en camino a un concierto, así que se retira apuradamente; Mai agotada por la noche que pasaron decide irse también, mientras que Soiree continúa en su búsqueda.

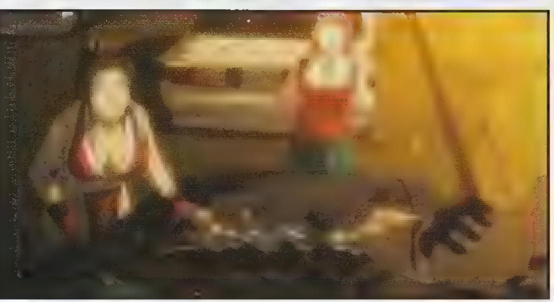
Alba llega, está cargando a los últimos evacuados del lado Oeste, un par de gatitos, él confía en que Soiree no ha tenido dificultades para solucionar la situación, a lo que su hermano responde que no hubo ningún inconveniente, cansado por una larga noche y contento de que todos estén a salvo, se derrumba en los escombros de la iglesia, Alba se aproxima a él y se hace una toma a un parque y de ahí a South Town.

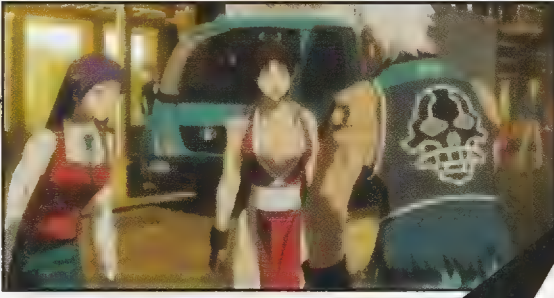
CONCLUSIONES

All Out tiene una duración de 7 minutos de animación exactos cuando inician los créditos musicalizados, terminan en el minuto 9 con 18 segundos y surge la siguiente leyenda: Alba y Soiree, derrotaron al líder de la banda









"Mefistófeles" Duke, pero los días de paz no duraron mucho tiempo. Cuando cayó la noche, South Town se vio envuelta en llamas, con su hermano Alba ausente, Soiree se lanzó a proteger a los ciudadanos y en medio del alboroto se encontró con Iori, quien había perdido el poder de Yasakani. Sin embargo ésto no era más que el prólogo a una nueva batalla.

Es notable la música que en realidad es el rasgo más interesante de la animación fuera de que la historia pierde su encanto dada su brevedad, así podemos seguir el desarrollo de la misma siguiendo la pauta de la música que va de lo nostálgico a lo agitado y en cierta forma cae un poco en lo descriptivo, por dar un ejemplo la musicalización de la pelea es muy buena.

En cuanto al diseño de personajes, la mayoría se apegan a los originales, de hecho es un poco extraño verlos en otro contexto fuera de las peleas, sin embargo que Iori diga únicamente dos palabras, molestó a muchos y en realidad es un tanto absurdo, pues por un lado se apega a su carácter rudo, pero exageraron un poco. Además los personajes principales no son Terry o Kyo sino precisamente los nuevos integrantes que apenas se incorporaron al juego en el "Maximum Impact" I; por esta razón muchos quedaron un tanto desencantados, pues esperaba ver a Kula o ya de perdida a Chris, ya que los hermanos Meira no son precisamente muy populares entre los seguidores de "KOF", por otro lado la historia está un poco desfasada, pues aunque cumple su función de reunir al reparto, no supera ese alcance y queda definitivamente corta en todos los aspectos, pese a la gran calidad visual que posee.





Probablemente cinco minutos más hubieran resuelto algunos detalles que se plantearon fugazmente como la grúa en el techo de un edificio que Iori nota sospechoso o el culpable del incendio, sin embargo, es más que seguro que se resuelva en el siguiente episodio.

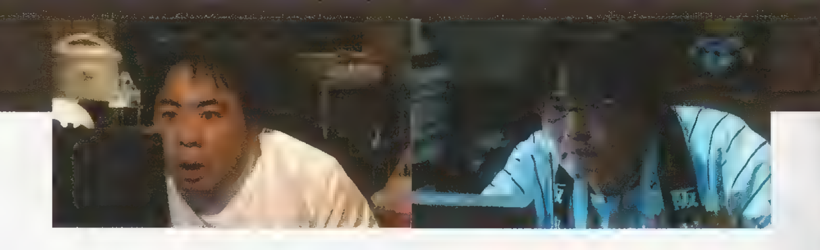
Pese a todo All Out es una buena propuesta que apenas da tiempo de disfrutar, si son seguidores de "KOF" apenas sentirán el paso de los minutos, pues cuenta con un buen ritmo y cuando termina deja un poco la sensación de querer un poco más así sea otra vez, mientras tanto hay que esperar la llegada del resto de episodios y conformarnos con lo que hay ahora, o bien jugar hasta el cansancio y escuchar a nuestros personajes favoritos decir sus frases más celebres, así sea ¡¡Shine!!

STAFF

Concepto original: SNK - Shin Nihon Kikaku-
Director: Masaki Tachibana
Guión: Fumio Asanuma
Diseño original de personajes: Falcoon
Diseño de personajes: Hajime Shimomura
Música: Daiki Kasho
Producción: I.G Production
Distribuidor Japón: SNKPlaymore
Año: 2005

SEIYUUS

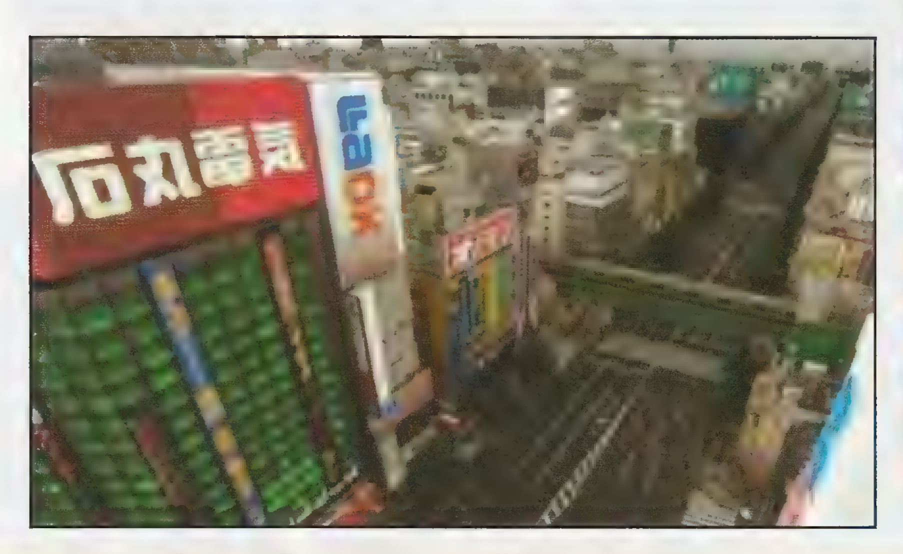
Kouji Haramaki: Soiree Meira
Yuuki Satou: Alba Meira
Akoya Sogi: Mai Shiranui
Haruna Ikezawa: Athena Asamiya
Kunihiko Yasui: Iori Yagami



DENSHA OTOKO
EL HOMBRE DEL TREN
EN BUSCA DE UN AMOR

Por Alexander M.I







Los hechos se remontan a marzo de 2004, en la famosísima página japonesa "2channel", caracterizada por sus contenidos underground y con varios casos de hackers y acoso por parte de algunos usuario a sus espaldas; en el cual apareció un mensaje misterioso en el área de foros sobre solteros solitarios, donde, en su mayoría, se reunían hombres que no tenían éxito alguno con las mujeres.

Dicho mensaje decía algo así como "perdónenme, pero los he traicionado", escrito por una persona que se escondía detrás del nombre 731, coincidiendo este número con el número de su primer mensaje.

731 era un Otaku (nótese que dije otaku no akiba kei) que un buen día, al volver de un evento celebrado en el barrio Tokiota de Akihabara, el reino Akiba-kei de Japón, se ve envuelto en un incidente que sucede en el tren en el que aborda. Dicho "número" defiende como puede a una chica de un borracho que la molesta. Tras ello, acompaña a esta chica y a otras mujeres que fueron objeto de la agresión a la comisaría de la estación a llenar unos documentos, y es allí donde las mujeres como aquella chica le preguntan su dirección para enviarle algo como señal de agradecimiento.

Al principio, la mayoría de los usuarios del foro no le dan mucho crédito a lo que 731 iba contando, pero a medida que se fueron desarrollando los hechos y las explicaciones, la gente se lo empezó a tomar más en serio. Fue entonces cuando los usuarios del foro bautizaron a 731 con el pseudónimo de Densha Otoko (Hombre del tren). Veamos a continuación las peripecias de un fan del anime para conseguir por primera vez el amor de una chica, aunque con ello tenga que elegir dejar de ser otaku para gustarle más (aunque volverse Akiba-kei sería una mejor opción pero en fin).









LA HISTORIA

Saori Aoyama es una empleada de oficina que trabaja en una multinacional en Tokio. Es una mujer bella e inteligente. Un domingo, Saori se encontraba en un barco celebrando una fiesta de bienvenida a los nuevos empleados organizada por su empresa. Al mismo tiempo, muy cerca de ahí, se encuentra el joven Tsuyoshi Yamada de 23 años. El clásico chico obsesionado con el anime y juegos de computadora, pasa el rato en Akihabara. Tsuyoshi no tiene interés en moda y las otras tendencias, obviamente jamás ha tenido una novia. Trabaja como vendedor en una agencia de empleos pero es regañado por su jefe.

Los hechos sucedieron aquella noche. Al separarse de una amiga y abordar el tren, Saori se ve involucrada en un incidente ocasionado por un pasajero que va borracho, quien comienza a meterse con la gente que iban en el vagón, hasta que se percató de la presencia de la chica. Se aproxima a ella y la toma del hombro mientras le dice groserías. Entonces, un joven que está sentado justo en el asiento de adelante se pone de pie, es Tsuyoshi, quien se levanta haciendo uso de todo el valor que puede, pero el miedo que tiene hace que su voz tiemble. Tras enzarzarse en una pelea y no salir muy bien librado, Tsuyoshi es ayudado por un joven; luego acompaña a Saori y a otras mujeres a la comisaría de la estación. De repente, Saori le pregunta su direccion, y éste queda prendado de la chica.

La familia de Tsuyoshi atiende una tienda de bicicletas. Mientras su madre está fuera de casa, su padre, Kousei se encuentra realizando las labores del hogar. En esa casa también vive su hermana menor, Aoi, quien aborrece a los otakus como su hermano. Al regresar a casa, Tsuyoshi enciende el ordenador y decide escribir un mensaje en el ya mencionado foro de internet. Algunos de los que siguen el foro respondieron a Tsuyoshi con mensajes de opinión y consejos sobre lo que le sucedió.

Al día siguiente, al llegar a su casa por la noche, el chico se encuentra con que ha recibido un paquete que contiene un juego de dos tazas de té de la marca "Hermes", al leer el contenido de la carta del paquete sabe que es enviado por Saori. En estado de pánico, escribe una vez más en el foro.

Sorprendidos y entusiasmados, los usuarios empiezan a mandarle mensajes como: "¡Llámala ahora mismo para darle las gracias!", "te lo rogamos Densha Otoko", "¡cambia por nosotros!". Tsuyoshi, que se encontraba con esta gran oportunidad por primera vez en su vida, decidió por fin llamarla.

Sin embargo, Saori, que en ese momento estaba en un bar con un chico llamado Keisuke no contesta el teléfono porque no conoce el número desde el cual le están llamando. Entonces, Tsuyoshi deja un mensaje en su contestador.

Al día siguiente Saori escucha el mensaje que Tsuyoshi le dejó y decide llamarlo, pero él no puede contestar porque está siendo reprendido por su jefe (válgame Dios). Sorprendido al ver la llamada perdida se dispone a responder, pero antes de que pudiera hacerlo tiene que atender otra llamada y la batería del celular se agota.



Aquella noche, Saori salió a tomar algo con sus amigas del trabajo Kaho y Yûko y les habla de Tsuyoshi. La chava siente una cierta admiración por el hombre, y se lamenta el no haber podido contactar aquel día con él, quien después de recibir los consejos de los usuarios del foro –y luchando contra su gran timidez– llama a Saori para proponerle ir a comer juntos, a lo que recibe un sí como respuesta.



Tsuyoshi se arregla el pelo en un salón de belleza y se compra ropa en tiendas selectas. Además, comprueba el sitio que había reservado para comer, desde la comida hasta los aseos. Al volver a casa, su padre y su hermana se sorprenden al ver su cambio tan rádical.

El día de la cita, Tsuyoshi pasa un rato agradable con Saori, quien queda muy satisfecha con el sitio al que la lleva el joven. En la sobremesa –después de la cena–, Saori le pregunta a qué se dedica en sus días libres, éste le contesta que a "surfear", refiriéndose a navegar por internet. Pero ella confunde el término y lo entiende como "practicar surfing", pero Tsuyoshi no se siente capaz de sacarla de ese error (pobre tipo).



Al salir del local, mientras se dirigen a la estación, Tsuyoshi quiere acordar una nueva cita, pero no se atreve a decir nada; sólo le dice que la llamará nuevamente.

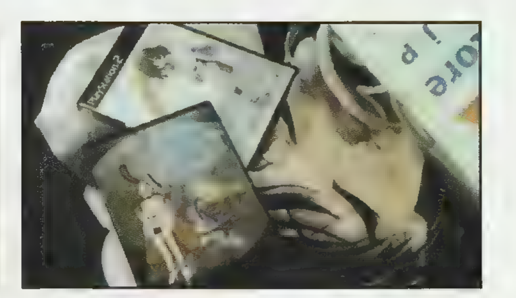
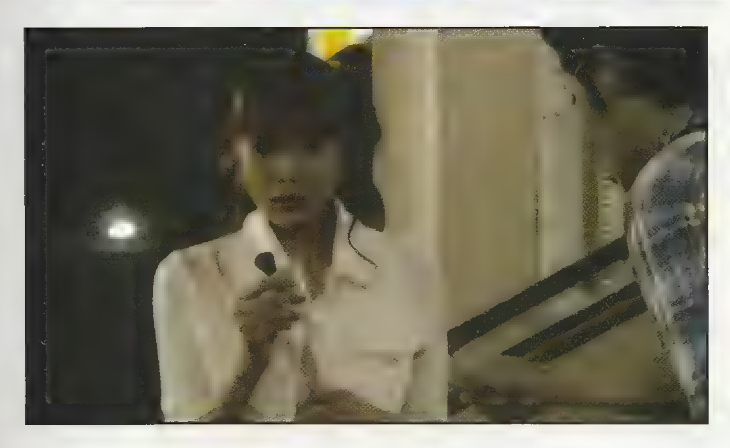
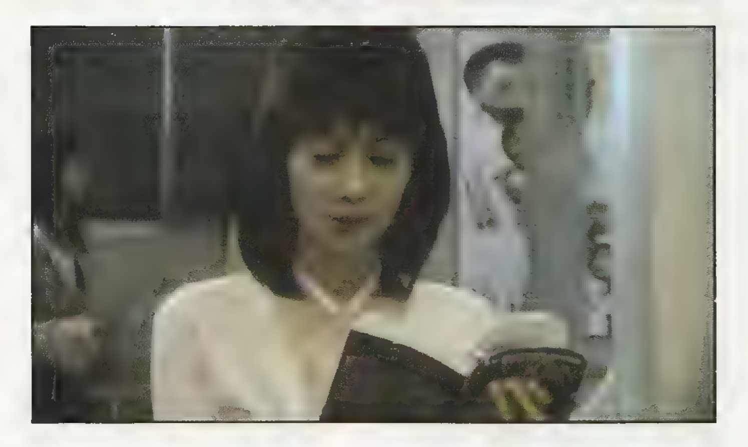
Tsuyoshi, que duda en llamar o no a Saori, vuelve a consultar a los usuarios del foro, los cuales le recomendaron que le preguntase si él podía también convertirse en uno de sus amigos para ir a buscar restaurantes. Animado por los "foreros" y armándose de valor, decide llamarla.

Al día siguiente, Tsuyoshi fue a visitar a Misuzu (una amistad) al trabajo, quien se sorprende por el cambio tan radical de éste, pero le dice que por mucho que cambie su apariencia sería difícil que la relación que mantenía fuera más allá de una amistad, aunque que quizás eso cambiaría si tuviera alguna afición apasionante. Tsuyoshi recordó que Saori admiraba a la gente capaz de practicar el surf, así que se decide a intentarlo y sin falta se compra una tabla.



Para la segunda cita, Saori lleva a su amiga Kaho, pero Tsuyoshi, al ver la cara de éstas, se estremese al recorda que se tropezó con ella en las escaleras de la estación el día que conoció a Saori y aún no se



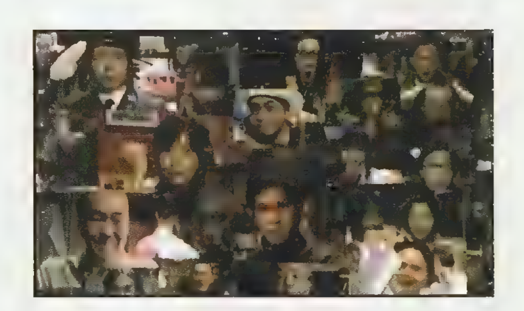
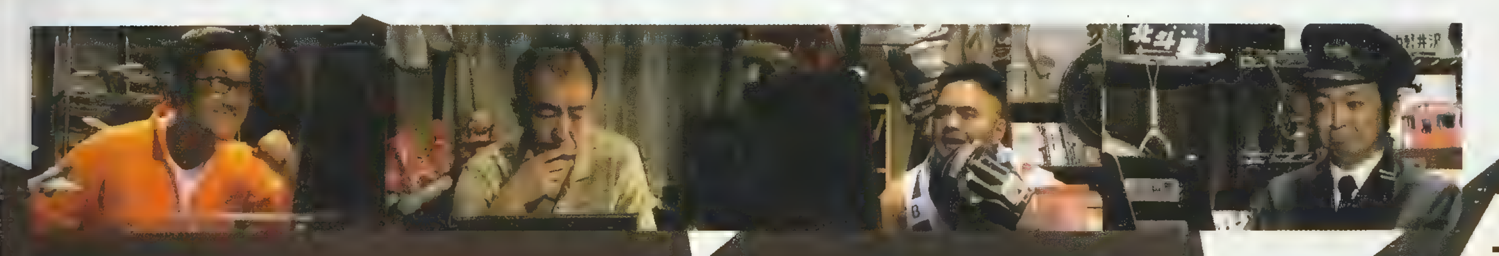




quitaba de la mente la expreción de asco que le profirió. Sin embargo, Kaho no lo recuerda, lo que le da un alivio.

Al día siguiente, nuestro ahora prospecto de akiba- kei está en su casa con sus amigos otakus, entrenando para surfear, ellos estaban embobados viendo un DVD de "Getsumen usagi heiki Mi-na" (Mina, el arma conejo de la faz de la luna).

Al fin llega el día de la cita en la playa. Tsuyoshi, decidido, se dirige al lugar del encuentro. De repente, justo cuando decide entrar en el agua, llueve violentamente y se detiene ante la mirada de Saori, y llorando, le confiesa que la ha mentido y se disculpa. Entonces, Saori, empapándose por la lluvia, se dirige a él y le dice sonriente "Ha sido algo que he interpretado por mi cuenta, así que no puede decirse que eso sea una mentira".

Desde ese momento todo parece miel sobre hojuelas para Tsuyoshi, que leía feliz un mensaje que le había enviado Saori, de repente aparece Misuzu, quien ha descubierto por casualidad el foro en el que Tsuyoshi escribe y sabe que él es Densha Otoko. Ella se le acerca y le dice con una sonrisa malévola que qué pasaría si Saori descubriera que él es un otaku, que si se tratara de ella, no volvería a verlo jamás.



Por otro lado, Kaho y Yuko obligan a Saori a organizar una cita con Tsuyoshi y sus amigos. Tsuyoshi aceptó, pero los usuarios del foro no acaban de estar muy convencidos con la idea, y le recomiendan, entre otras cosas, que no vaya acompañado por otakus ya que podría perjudicar su reputación.

El día de la cita llega y no hay más remedio que llamar a sus amigos otakus, a los que pide que oculten su otakismo. Sin embargo, no consiguen engañar a Yuuko y Kaho, que terminan sospechando algo.

Saori lleva una afición muy particular por Tsuyoshi y cree que es un hombre valiente que puede protegerla. Le gusta su manera tímida de hablar y cree que hay pocos hombres como él. ¿Qué ocurrirá cuando sepa como es Tsuyoshi en verdad? ¿cómo reaccionará cuando descubra que se ha convertido en una heroína de la web?

DETRÁS DE DENSHA OTOKO

Esta historia causó gran impacto emocional en todo Japón, y se decidió conservar todo el historial de mensajes en una página web y además publicarlo tal cual. Este libro, editado por la editorial Shinchousha, titulado "Densha Otoko", escrito por Hitori Nakano (es un pseudónimo que agrupa a todos los usuarios del foro, y cuya traducción al castellano sería "Uno de ellos"), se convirtió en poquísimo tiempo en uno de los mayores Best Seller de la historia de Japón.

Era un nuevo concepto literario, se trataba de una historia de amor real, en tiempo real. Ésto no tardó en inspirar proyectos para la creación de una película ("Densha Otoko", 2005) que se estrenó en junio de 2005, alguno que otro manga y la serie que presentamos en esta ocasión.

Cada una de las versiones es distinta. El libro original, "Densha Otoko" son los mensajes que va dejando el protagonista en el foro –de forma desordenada–, y las respuestas a éstos; es decir, se tiene una visión muy parcial de lo que ocurre realmente. En el libro uno puede enterarse de a qué hora se va a trabajar y a qué hora vuelve a casa; pero los detalles de lo que ha sucedido ese día, el lector no tiene más remedio que imaginárselos.

Además, no hay que olvidar que, en el libro, absolutamente todos los personajes son anónimos. Es por eso que la versión cinematográfica no tiene por qué coincidir con la serie que estamos ofreciendo. A pesar de que la historia principal es la misma, lo que aparece en "Densha Otoko", lo que queda al alcance de la imaginación de los guionistas es impredecible.

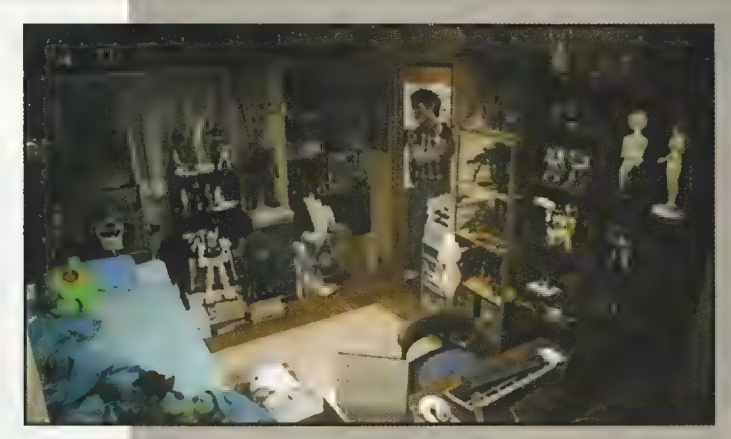
Asimismo, en la serie podemos encontrar cambios bastante significativos respecto al libro, ya sea para añadir recursos dramáticos, para sustituir el nombre de algunas marcas o algunos productos que se citan claramente en la obra original, o para añadir relleno con tal de completar el tamaño estándar de 11 capítulos de las series de Fuji-TV.

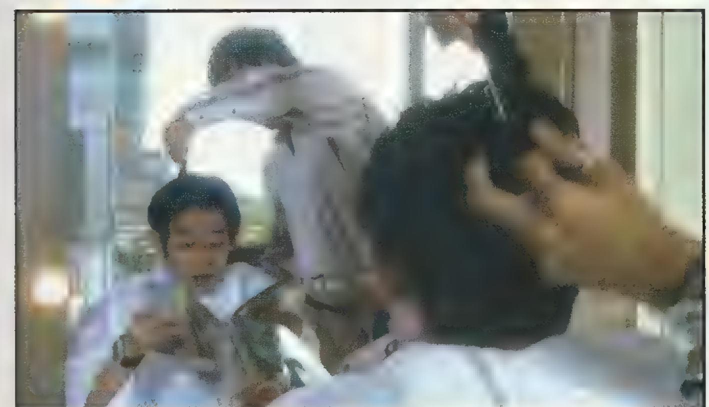
En la versión de la serie, tenemos el ejemplo del personaje de anime del cual "Densha Otoko" es un seguidor acérrimo. En la serie, dicho personaje es una especie de androide con forma de chica-conejo, llamado Mina. En la obra original, también sigue a otra "coneja"... ¿adivina cuál? Pues sí, el muy friki de Densha es fan de Usagi Tsukino, es decir, "Sailor Moon". El

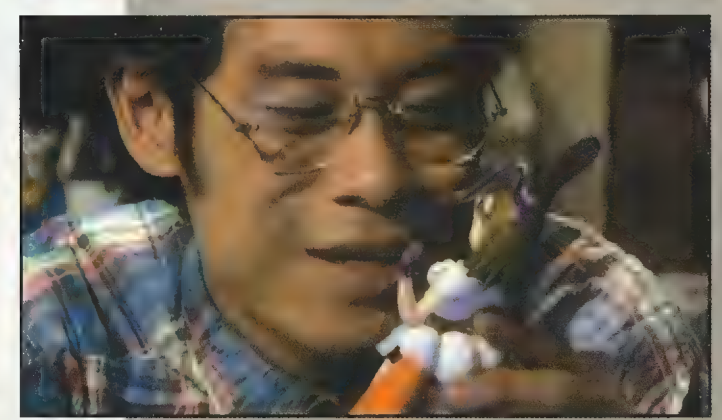


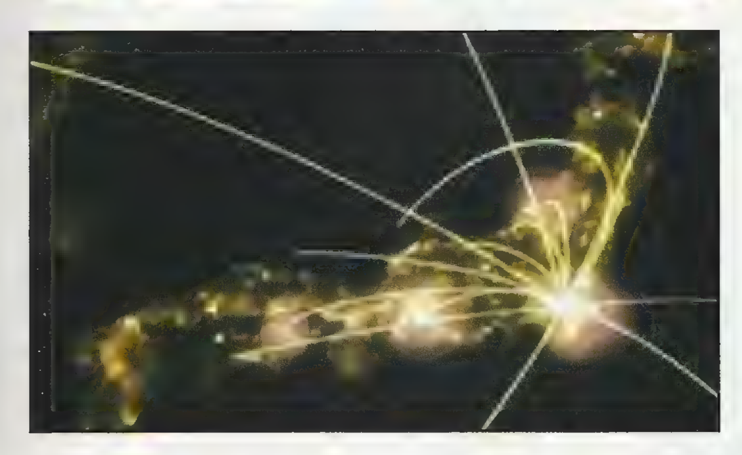




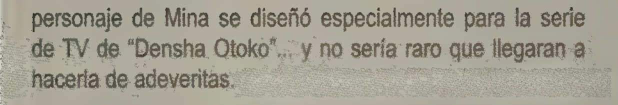












personaje de Mina se diseñó especialmente para la serie de TV de "Densha Otoko"... y no sería raro que llegaran a hacerla de adeveritas.

Otro cambio que hay que tener en cuenta es que el foro en el que se desarrolla la historia no es "2channel", es "Aladdin-channel", una invención de ellos como muchas otras cosas. En esta versión los personajes están mucho más exagerados de lo que eran en realidad. Hermes, la chica protagonista, no debía ser ni tan alta, ni tan guapa, ni tan elegante como la que interpreta Misaki Itô, ni Densha tan desagradable. Quizás la Hermes de la versión cinematográfica se ajuste más a la realidad. De todos modos, esta exageración hace que la serie sea realmente divertida.

"Densha Otoko", por la forma entra en los cánones de cualquier serie de loosers, pero en el fondo es una historia de amor de verdadero de esas que hacen llorar, cosa que se aleja de nuestros estrictos patrones de calidad.

En fin, esperamos que disfruten esta serie lo suficiente, pues seguramente muchos de ustedes se sentirán identificados... Pero no se hagan ilusiones de ligarse a alguna Saori, eh.

RESEÑA

NANAKO

UNA ENFERMERA FUERA DE LO COMÚN

Por Ivonne López (C. Sakuya)



¿Cuántos de nosotros tenemos la oportunidad de tener a alguien que se preocupe por nosotros, que nos alimente, nos atienda cuando nos enfermamos, y por si fuera poco, sea una atractiva enfermera de tiempo completo. Por supuesto que, si estabas pensando en tu mamá, te diré que estás completamente equivocado. Yo me refiero a alguien como Nanako.

Esta atractiva enfermera aparece durante [illegible] bien te doy los nombres con los cuales puedes encontrarla y no te confundas con otra serie de TV de nombre similar, los títulos son: *Nanako Katai Shinsho*, *Nanako's Anatomy Report* y en inglés está bajo el título de *Amazing Nurse Nanako*.

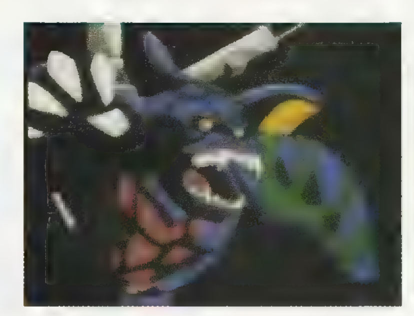
Ahora sí, revisemos la anatomía:

Cerca de una base militar se encuentra un hospital, que por fuera es como cualquier otro, pero en realidad carece de pacientes y cuenta solamente con la asistencia de un doctor [illegible] estudio, así como la de una despistada y muy bien dotada enfermera a quien se le quema la comida y por lo general es medio atarantada.

Ahí también habitan unos simpáticos y peleoneros viejitos [illegible] ellos fue amigo del abuelo del doctor Kyoji Ogami, Kuron, así que sabe más cosas de lo que aparenta, digo la edad [illegible] porta siempre su gorro de punta y prepara pócimas en su caldero.

Cuando Nanako sale de compras, siempre encuentra las amables sonrisas y saludos de los soldados que por supuesto en cuanto la ven interrumpen su entrenamiento, para que no digan que son groseros.





En uno de esos días una persona llamada Saint va de visita con el doctor Ogami, pero no va solo sino que lo acompañan un gran número de personas, así como una persona dentro de una cama, o bueno esa forma tiene. Pero como Nanako es algo atarantada el doctor Kyoji la ve y empieza a decirle que es a ella a la que van a operar y con su pluma señala las partes que va a cortar de su cuerpo.

Resulta ser que lo que se encontraba dentro de la cápsula es un ser denominado Green, y al examinarlo se dan cuenta que sus órganos internos son muy parecidos a los de un humano, pero en realidad no lo es. De hecho Kyoji ya tenía una parte de otro ser similar, que sería su mano –por cierto que en sus extremidades solamente cuentan con tres dedos en cada una y su nombre es asignado por el color verde que brilla en ciertas partes de su cuerpo.

Una vez que terminaron la operación se empieza a hacer el análisis del ADN y ahí es donde radican las diferencias como un cromosoma sexual y una cadena de genes más que la de los seres humanos. Mientras ellos se encontraban en un lugar seguro, la despistada enfermera llega tarde y por eso le pasa lo que le pasa. Ella se retrasa porque el doctor la pone a hacer sus ejercicios diarios y si no los cumple o no los hace bien, recibe una descarga eléctrica, así que también enseña sus huesitos.

Ella entra por la parte incorrecta llegando directamente a donde se encuentra el green, y sin que ella se diera cuenta, éste empieza a regenerarse formando una masa acuosa pero muy dura como para romper cosas o matar a la gente. Así que Nanako es atrapada en el interior de la masa y nadie puede hacer nada, ya que los pobres soldados son aniquilados, por suerte, Kyoji la rescata de ese extraño ser.

Otro personaje que vive con ellos es un maestro en las artes marciales y con él hace otro tanto de prácticas físicas y mentales; como saltar los escalones en cuclillas o soportar la caída de la cascada, él responde al nombre de Gonki y es muy serio, con años de práctica en la meditación, incluso puede tirar a un oso de una simple patada; lo único que puede desconcentrarlo son las muy bien formadas curvas de Nanako; pero a comparación de muchos personajes que salen en otras series, él no es ningún pervertido.

Normalmente el doctor Kyoji trata muy mal a Nanako y se la pasa regañándola o jalándole los cachetes, pero cuando ella se fue y se perdió en el bosque él hizo todo lo posible por encontrarla, aunque al final termina tirándola al río, pero a pesar de todo eso se preocupa por ella, ya que siempre que

se encuentra en peligro –que de hecho es muy seguido– procura protegerla.

Como el hospital Ogami tiene cierto prestigio entre el gobierno, llevan a un extraño paciente de apellido Hyde, que tiene un poquito que ver con la novela, así que también sufre de doble personalidad, pero no es un cambio como el simple comportamiento; éste paciente va más allá, pues a pesar de que todas las pruebas demuestran que es el culpable de varios y muy sangrientos asesinatos, él no recuerda nada. Cuando el ofuscado Sr. Hyde ve a Nanako se siente extrañamente atraído y no es precisamente por su linda cara.

Cuando se le realizaban las pruebas correspondientes, el ADN del paciente, empieza a cambiar transformándose en un monstruo. Así que para poderlo atrapar utilizan a la chica como señuelo en donde tienen que utilizar métodos de tortura para que el desquiciado monstruo que ronda por todo el hospital llegue hasta donde se encuentra ella. No voy a platicarles los métodos que utilizaron los personajes, si no ya no tiene chiste que la vean, pero algunos de ellos son bastante hilarantes.

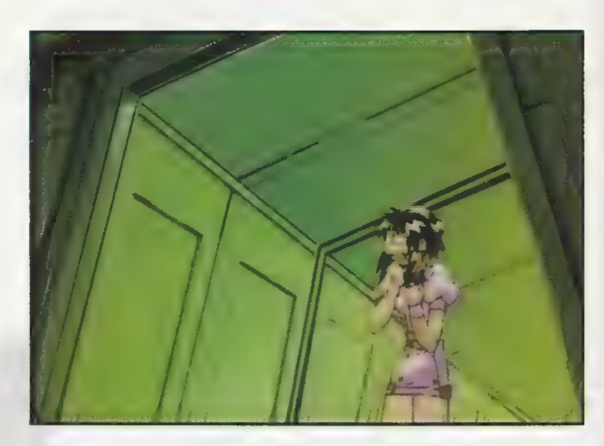
Otro aspecto muy gracioso, son los inventos del doctor Kyoji, los cuales van desde armamentos como un traje especial para la milicia, que una vez porta Nanako para una demostración; o una cabeza de robot llamado Venus 2000, para cocinar arroz. O como cuando aún se encontraba estudiando en la Universidad, una mujer tuvo un fatal accidente en el laboratorio y él se encarga de operarla poniéndole partes mecánicas, pero en vez de quedar como cyborg, tenía cuerpo de tanque y se podía transformar en avión y hasta volar.

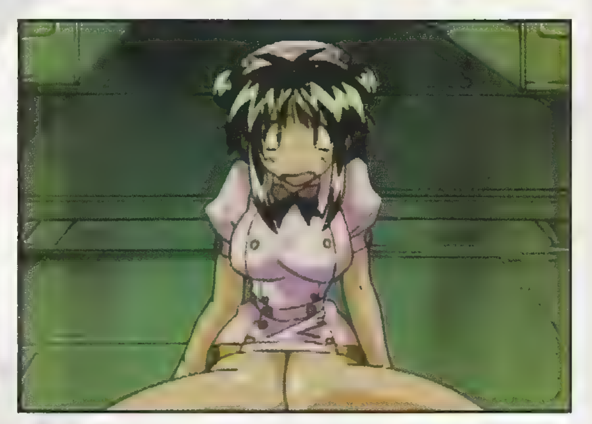
Las relaciones entre Iglesia y gobierno son sólo para una cosa, ¡ver quién obtiene primero el ser que será capaz de revolucionar la manera de concebir a la raza humana! Ya que los dos realizan experimentos de clonación, ya sea para obtener una poderosa bio-arma o para crear al ser perfecto. Y se enteran de la linda enfermera que trabaja en el hospital Ogami.

Pero cuando van a buscar por la fuerza a Kyoji y a Nanako, lo único que recuperan es a sus amigos y ellos por supuesto no saben absolutamente nada de dónde se encuentran. Y por un aviso que se les hizo a los militares pudieron rescatarlos, es entonces cuando el doctor Kuron ingresa a los archivos de su amigo. En ese momento se revela el verdadero origen de la chica.

Resulta ser, que en 1933, Kuron conoció por primera vez a una atenta y alegre adolescente que aún cursaba la escuela e ingresó al hospital para trabajar como enfermera, ella es Nanako. Desafortunadamente la jovial chica, cambió su rutina de quehaceres por la cama ya que a la edad de 20 años murió misteriosamente.

Así que para saber más las causas de su muerte el abuelo de Kyoji, Kenji realizó con éxito la primera clonación de su asistente, pero al igual que la original, fallece a esa misma edad, por lo tanto se crea un segundo clon y da el mismo resultado, su muerte.

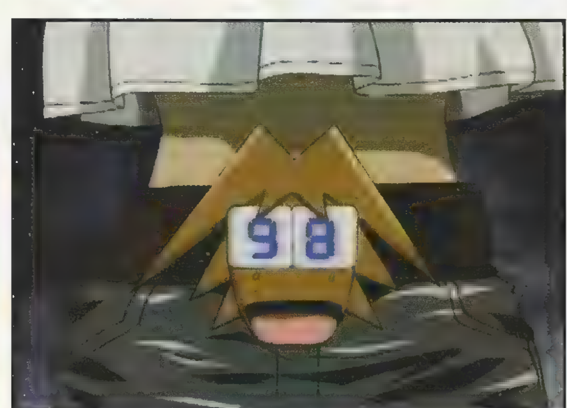








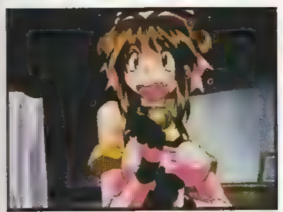
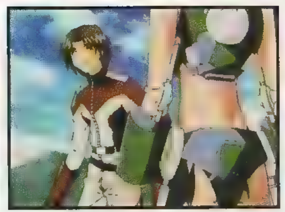





AKIBA-KEI
akiba-kei


AKIBA-KE
akiba-kei






Ahora que el último heredero de la familia Ogami tiene ya 28 años y la actual Nanako es la número tres, sin contar a la original, quien tiene 16 años, y si Kyoji no encuentra pronto la cura para que ella no muera, su tiempo de vida será solamente de 4 años más.

Mientras todo eso pasa, en la base militar el doctor toma sin permiso uno de los aviones y se van juntos la enfermera y él hacia un lugar lejano, en donde se encuentra el antiguo amigo de su abuelo, Griffith y Saint. Pero como el avión es parte del gobierno, mandan aviones caza para derribarlo, así que el avión se encuentra con fallas de motor y además con el peligro de estrellarse, por lo que Kyoji y Nanako no les queda más remedio que aventarse.

Así es como el doctor se encuentra con ellos dos y tienen a la chica en una especie de tubo inmovilizada. Aún cuando el abuelo del joven doctor se retiró hace mucho, Griffith continuó con los experimentos utilizando a los green para acelerar la mitosis y lograr la reproducción del clon, pero todos sus intentos han sido constantes fallas. El verdadero misterio es Nanako, la única sobreviviente y la prueba misma de la creación humana.

Para lograr que los experimentos tengan buenos resultados, Kyoji propone juntar el ADN del green con el de la chica para lograr así una supervivencia estable del sujeto y con ello además una juventud larga y una vida eterna.

Todo indica que Kyoji piensa operarla, pero eso no es todo, pues el gobierno mandó atacar el laboratorio donde se encuentran, así que si piensa operarla tiene muy poco tiempo para hacerlo, y si no, ya duró mucho su actuación. ¿Ustedes qué opinan, realmente será capaz de hacerle eso a su enfermera, sin tomar en cuenta que ha experimentado su muerte y una vida con dos de ellas? Tal vez haga algo radical, pero con ese doctor nunca se sabe.

Hablemos de las OVAS:

"Amazing Nurse Nanako", empezó a salir con los OVAS por separado desde 1999 hasta el 2000, en Japón. Pero ahora ya es más fácil, puedes encontrarlos todos juntos y si compras la versión original del DVD, hay extras que muestran los momentos más relevantes de cada capítulos.

La voz de Nanako es completamente fuera de lo que normalmente ponen; con una voz seductora y encantadora; como la que cuenta uno de los personajes también atractiva, Satsuki. Ya que su voz no es para nada ese estereotipo y es algo escandalosa; sin embargo, el seiyuu estuvo a cargo de Maria Yamamoto, quien ha participado en diferentes producciones, normalmente en temas musicales, como en este caso con la canción del final y también la serie de TV llamada "His and Her Circunstances", en la cual también canta; y hace un pequeño papel en la serie de "Elfen Lied" como Kisaragi, así como en el OVA.

Por otra parte la atractiva voz del doctor Kyoji pertenece a Takehito Koyasu; para que lo conozcan más, él ha trabajado en muchas series, conocidas: *Evangelion*, *DNA2*, *Full Metal Panic!*, *Bayblade*, *Kaleido Star*, *InuYasha*, *Hellsing*, *Loveless*, *Ranma 1/2*, *Yu Yu Hakusho* y la lista sigue y sigue... como la creación de la serie *Weiss Kreuz*, en sus dos temporadas y la canción principal de esa serie.

La serie es básicamente fanservice, por lo que verás a la chica en diferentes y raras situaciones en donde casualmente pierde la ropa y deja al aire todo lo que heredó de sus antepasados, dejando la historia un poco olvidada y además situaciones sin aclarar. Pero si quieres pasar un rato entretenido puedes verla.

Y recuerden que todos tenemos un doble en este mundo y nunca sabremos si somos el original o la copia.

Staff:

Director: Hiroshi Negishi
Guión: Yano Rasputin
Diseño de personajes: Toshinari Yamashita
Composición musical: Takahiro Negishi
Producción musical: PIONEER LDC
Producción: GENCO, PIONEER LDC
Save Our Nurse Project
Clasificación: 18+
Nanako Katai Shinsho ©
Save Our Nurse Project

Seiyuus:

Maria Yamamoto: Nanako Shichigusa
Takehito Koyasu: Dr. Kyoji Ogami
Tomokazu Seki: Saint
Chinami Nishimura: Komanechi
Hidenari Ugaki: Ueda Genki
Jouji Yanami: Dr. Kuron
Takeshi Watanabe: Griffith

YAKITAKE!! JAPAN

Un buen anime deja buen sabor de boca

Por Cristian Grados



Confieso con toda sinceridad que cuando oí hablar de esta serie no creí que llegara a ser tan buena. No niego que por un lado despertó mi curiosidad. ¿Una serie que combinaba el género de peleas con la cocina? Sí sonaba interesante pero poco creíble. Decidí darle una oportunidad... y sin darme cuenta en menos de dos días ¡había visto 24 episodios! (de los 51 emitidos a la fecha en la que se escribe este artículo).

Este anime basado en un manga de Hashiguchi Takashi, nos narra la historia de Azuma Kazuma, un chico de 16 años, que a la edad de seis descubrió su vocación: "ser panadero", él es poseedor de las manos solares, las cuales facilitan la creación del pan. Kazuma, al darse cuenta de que en el mundo existen diferentes tipos de panes representando el lugar donde fueron creados (pan francés, pan inglés, pan alemán, etc.) decide crear un nuevo tipo de pan para darlo a conocer al mundo y representar a su país: Japón.

Para lograr su sueño decide trabajar en una de las cadenas panaderas más importantes en Japón: PANTASIA.

En su evaluación para ingresar a la tienda principal en el centro de Tokio, conocerá a Kawachi quien será más adelante su compañero y a Tsukino, la encargada de la Pantasia del sur de Tokio, la cual detectando talento en ambos terminará contratándolos.

A lo largo de la serie, se llevarán a cabo varias competencias, tanto con otros miembros de Pantasia como de otras empresas panaderas. Destacando en cada episodio los momentos de humor a la hora de que alguien prueba un nuevo pan. Pues pueden ir desde pisar la luna, hasta morir (por el delicioso sabor del pan), llegar al cielo y resucitar.

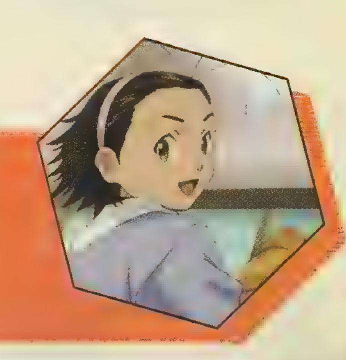
El título de la serie significa literalmente "¡¡Recién Horneado!! Japan. Siendo la palabra Japan una combinación de "Japón" con "Pan" (por que pan en japonés como en español significan lo mismo)

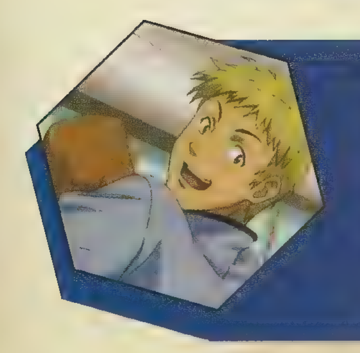
Algo que destaca durante la serie, son las parodias que hacen con respecto a otros animes y películas de peleas, como pueden ser "El puño de la estrella del norte", "Dragon Ball", "Caballeros del Zodiaco" y "Matrix", entre otros.

LOS PERSONAJES

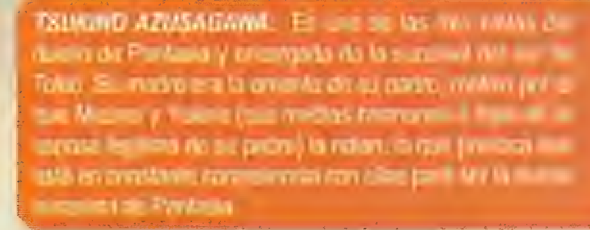
Nuestros personajes principales:

AZUMA KAZUMA. Es el protagonista de esta historia, es poseedor de las legendarias "MANOS SOLARES", las cuales son ideales para la creación y elaboración de pan. Tiene un corazón noble, su sueño es crear un pan que sepa mejor que el clásico arroz japonés y representar con él a Japón ante el mundo.

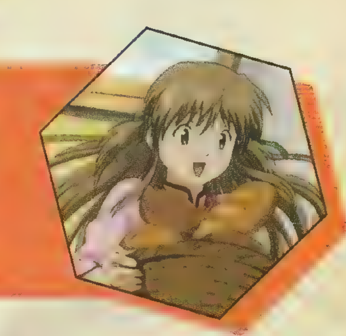




KYOUZUKE KAWACHI. Al principio de nuestra historia no simpatiza con Kazuma, pero gracias al noble corazón que éste le demuestra, terminarán por hacerse amigos y rivales. Su padre tuvo el sueño de trabajar en la panadería principal de Pantasia, pero debido a un incendio que le costó la vida no pudo lograrlo, por este motivo Kyouzuke decide que él será quien cumpla el sueño de su padre. Debido a que él no posee las manos solares recibirá un entrenamiento especial por parte de Tsukino para hacerse del "Guantelete Solar".



TSUKINO AZUSAGAWA. Es una de las herederas del dueño de Pantasia y encargada de la sucursal del sur de Tokio. Su madre era la amante de su padre, motivo por el que Mizuno y Yukino (sus medias hermanas e hijas de la esposa legítima de su padre) la odian, lo que provoca que esté en constante competencia con ellas para ser la nueva dueña de Pantasia.





MATSUSHIRO KEN. Es el manager de la panadería sur de Pantasia. De aspecto rudo y varonil. Un excelente panadero que desea que Kazuma y Kawachi sean los mejores panaderos. Antiguamente trabajó en la Pantasia central de Tokio y fue maestro de Kuroyanagi.

Otros personajes importantes:

KAGETO KINOSHITA. [illegible]





KUROYANAGI RYOU. Es el examinador tanto en las competencias que se llevan a cabo en Pantasia, como para reclutar a nuevos miembros. Estudió en Harvard. Sus reacciones al probar los diferentes panes preparados por Azuma son sumamente divertidas desde imaginarse que pisa la luna, esquiva un ataque de melones como si fuera Neo en la película de MATRIX, hasta transformarse en el monstruo tortuga Gamera.

SUNABARA KAI. [illegible]

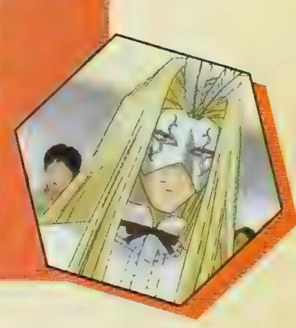




SHIGERU KANMURI. Estudió en Harvard al igual que Kuroyanagi, le gusta hacer creer a todos que entre ellos existió un romance. Trabaja para Yukino a la que no soporta por su crueldad, pero tolera debido a que ella financia sus investigaciones. Al igual que Kazuma posee "Manos Solares". A pesar de tener a tan terrible jefa es una buena persona y le gusta competir de manera justa.

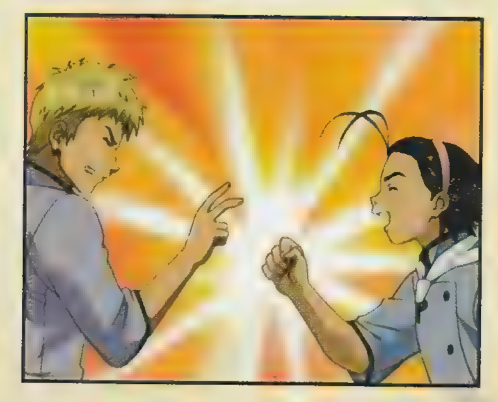


MAESTER KIRISAKI. [illegible]

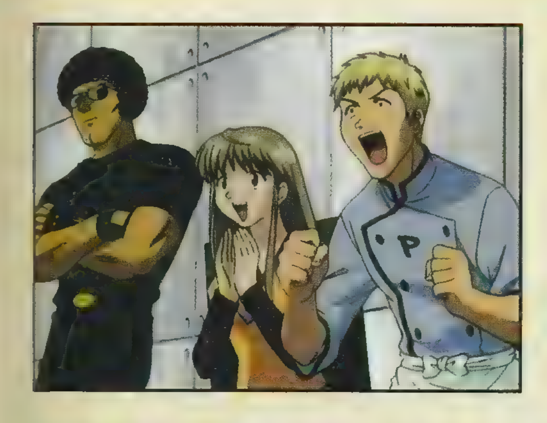




AZUSAGAWA YUKINO. Se puede decir que ella es uno de los pocos personajes malvados en la historia, es la que más detesta a Tsukino y no escatimará en recursos para dejarla en ridículo ante todos. Aunque es capaz de hacer las cosas más bajas para lograr sus objetivos le es muy difícil disimularlo, situación que a veces resulta cómica (como el hecho de arañar las paredes y tirarse al suelo para intentar aguantarse la risa). Le pertenece la tienda principal de Shinjuku.



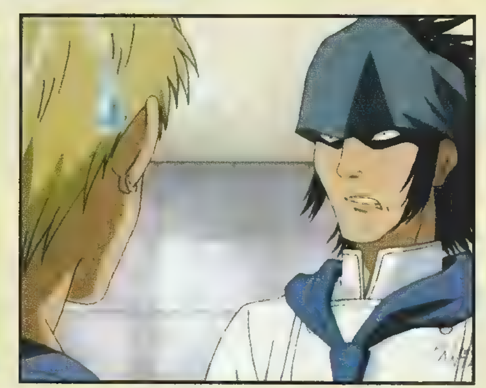














AZUSAGAWA MIZUNO. Es la media hermana menor de Tsukino, a pesar de que también se lleva bien con ella, no llega a los extremos de Yukino. Es la encargada de la nueva tienda de Tokio, su carácter es alegre y un poco masculino. Le simpatiza Kazuma y quiere llevarlo a trabajar a su tienda.

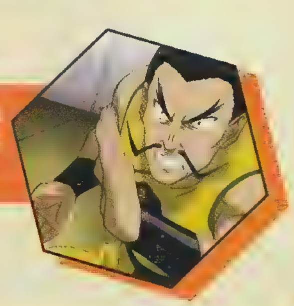




TSUYOSHI MOKOYAMA. Al principio de la serie es el jefe de la franquicia principal de St. Pierre que se encuentra justo enfrente de Pantasia del Sur de Tokio, está enamorado de Matsushiro (situación que no se esfuerza en ocultar), a quien siempre llama Ken-Chan. En su juventud realizaron juntos el entrenamiento para obtener sus guanteletes solares. Vive confiado en su habilidad para crear pan, situación que más adelante le dará gran desventaja al competir contra Kazuma. Al empatar con él, perderá su trabajo y se aliará a una de las hermanas de Tsukino para poder vengarse.

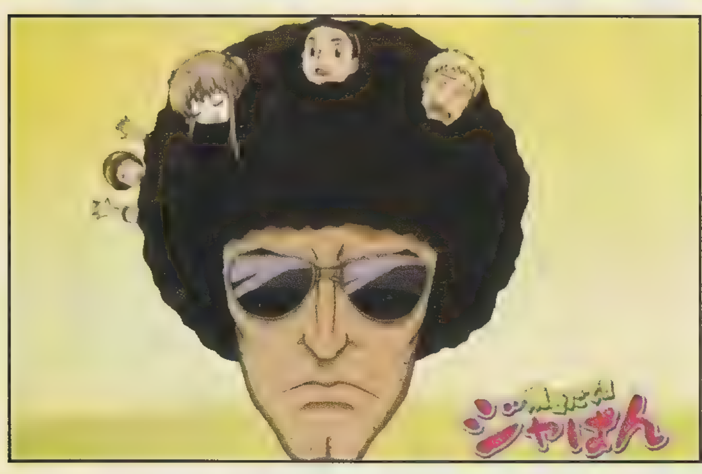


RYUU RYOUMEN. Antiguo amigo de Matsushiro, integrante de la mafia China, experto asesino y cocinero de Ramen. El entrenará a Kazuma y a Kawachi en la preparación del Ramen.











OPINIÓN PERSONAL Y CÓMO CONSEGUIRLO

Como anteriormente mencioné, la serie es muy buena, totalmente sana y por su escasez de violencia (sin llegar a ser ñoña) apta para cualquier tipo de audiencia.

El anime, se puede conseguir en DVD con subtítulos en inglés, o también en español por medio de fansubs. Si te interesa el manga y tienes la posibilidad de conseguirlo, en España se está publicando íntegramente en nuestro idioma. También, en caso de que te guste mucho la serie y si cuentas con un Nintendo DS, puedes disfrutar del videojuego (el cual está en japonés).

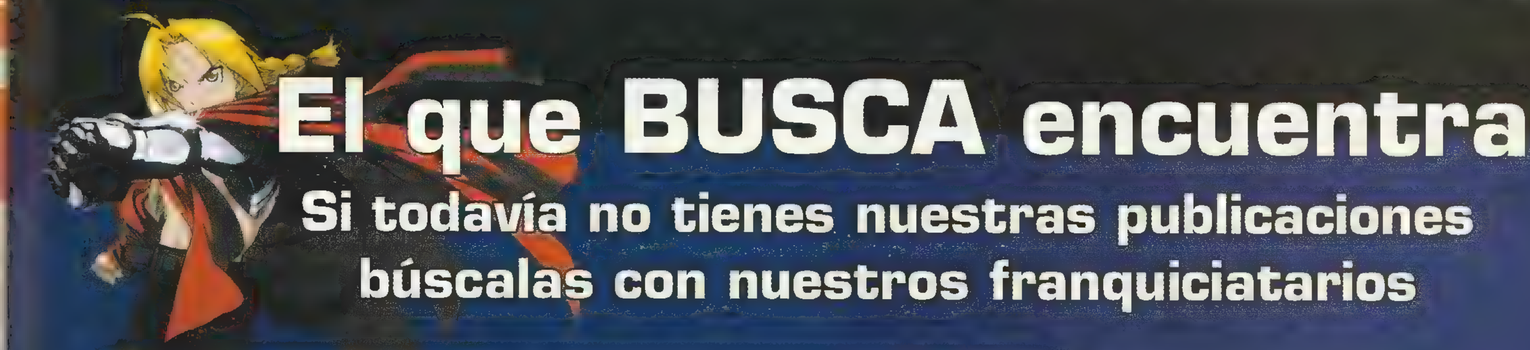


¿SABÍAS QUÉ?

No lo negamos, *Yakitake!! Japan* es una serie novedosa, aunque el tema de la cocina como base principal ya se ha tratado varias veces en otros mangas y animes, como ejemplo tenemos a *Mr. Ajikko* y *Cooking Papa*, entre otros.







DIRECTORIO DE FRANQUICIAS EDITOPOSTER S.A.

EN EL DISTRITO FEDERAL

Zona Oriente

Asgard Comics
Contacto: Javier
Dirección: Av. Hank González No. 120 Col. Rinconada de Aragón Multi-Plaza Aragón local No. 163
Tel. 26 46 26 85

Vago Comics
Contacto: Víctor Ayala
Dirección: Av. Central No. 50 Center Plaza Locales 86 y 87, planta baja pasillo central Ecatepec Edo. De Mex
Celular: 57752625

Tokio Tower Model
Contacto: Mario Alberto Jiménez Cámara.
Jerico #69, Col. Romero Rubio. C.P. 15400, Delegación Venustiano Carranza.
Teléfono: 57713174

Phoenix
Contacto: Armando o Alma
Dirección: Río Churubusco Esq. Tezontle plaza Río Local P-06
Teléfono: 5648 1640

Startrek Comics
Contacto: Julio Chávez
Dirección: 4ta. Av. Esq. con Av. Cuauhtémoc. Mcdo. San Martín Caballero Local 80, Ciudad Neza Edo. Méx., C.P. 57210
Teléfono: 5743 7450

Zona Centro

Comics del Centro (TNT)
Contacto: Octavio, Pepe o Rafael
Dirección: Colombia No. 51 local 5-10 Col. Centro
Teléfono: 26 16 23 00

Dragón Comics
Contacto: Rogelio
Dirección: Rep. de Colombia No. 75 Local A-12 Col. Centro
Teléfono: 85 89 83 36

Escuela Profesional de Dibujo
Contacto: Prof. Resendiz
Dirección: Plantel Centro: Colón No.1 Despacho 26 Col. Centro
Teléfono: 55 12 63 89

Nostromo Comic's
Contacto: Gustavo Martínez, Genaro.
Dirección: Colima No. 365-D Esq. Salamanca Col. Roma
Teléfono: 52 08 05 92

Comicastle
Contacto: Roberto Rojas
Dieccíón: Av. Félix Cuevas No. 920 Local E y F Col. Valle
Teléfono: 56 05 97 48

Cards and Toys
Contacto: Alejandro Martínez
Dirección: Colombia #76 Local #14 Col. Centro
Telefono: 26 16 47 79

Kirby Comics
Contacto: Srita Vargas
Dirección: Av. Azcapotzalco #527 local #12-B Col. Azcapot. Centro C.P. 02000 a 2 cuadras del metro camarones.
Teléfono: 52 39 49 85

M.K. Shop
Contacto; Sr. Iskaro
Dirección: Fresas No. 59 Entre Miguel Laurent y Tlacoquemecatl Colonia del Valle.
Teléfono 55 59 14 95

Zona Sur

Mundo Comic's
Contacto: Mauricio Mota
Dirección: Félix Cuevas No. 919 Esq. Av. Universidad
Teléfono: 55 24 13 83

Librerías Gandhi S.A. de C.V.
Sucursal Miguel Angel de Quevedo 121
Contacto:Héctor Castruita (publicaciones Periódicas)
Dirección: Av. Miguel Ángel de Quevedo No. 121 Col. Chimalistac, 01050, México, D.F.
Teléfono: 50 95 25 50 ext. 1145

Sucursal Bellas Artes
Contacto: José Pérez Flores
Dirección: Av. Juárez No. 4 Col. Centro, 06050, México D.F.
Teléfono: 55 10 42 31 ext. 35

Sucursal Ibero
Contacto: Gerardo Rosales
Dirección: Av. Prolongación Paseo de la Reforma No. 880 Col. Lomas de Santa Fe, 01210, México D.F.
Teléfono: 52 92 13 94 y 52 92 31 81

Sucursal Lomas
Contacto: Sergio Carmona (publicaciones periódicas)
Av. de las Palmas No. 840 Col. Lomas de Chapultepec, 11000 México D.F.
Teléfono: 52 02 61 8 y 52 02 61 36

Danger Comics
Contacto: Carlos Ramírez
Bazar: Pericoapa.
Pasillo E, Locales 108 y 109
Teléfono 5679-3317

EN LA REPÚBLICA MEXICANA

Crasch Comic's
Guadalajara Jalisco
Contacto: Jorge Hidalgo
Dirección: Calle Pedro Loza No. 447 Col. Centro
Teléfono: 0133 31 26 35 29

Ben & Joe's
Tehuacan Puebla
Dirección: Calle 3 Norte No. 435 Col. Centro
Teléfono: 0123 83832448

Cybermax Comic's
Irapuato Guanajuato
Contacto: José Ruiz Ramírez
Dirección: Bulevar Lázaro Cárdenas No. 411 Col. La Morena C.P. 36690
Teléfono: 01462 26 26 28 94

El Tunel de Jack & Sally
Mazatlán, Sinaloa
Contacto: Claudia M. Gonzalez Galindo.
Dirección: Calle Sixto Osuna No. 124
Colonia Centro.
Teléfono: 016 699 813 987

Shiguenko Manga
Morelia, Michoacán.
Contacto: Karla Mariana Díaz.
Dirección: Calle puente de calderón #24, Fraccionamiento libertad C.P. 58170
Teléfono: 014432-996785

Cybermax Comic´s
Salamanca, Guanajuato
Dirección: Calle Abasolo #516 Colonia Centro.
C.P. 36700

Xnerv
Zamora, Michoacan
Contacto: Javier Sepúlveda.
Dirección: Carretera Nacional No. 301
Colonia la Rinconada.
C.P. 59724
Teléfono 01351 5170979

Fusión
Puebla, puebla
Contacto: Gabriela González
Dirección: 16 Sept. No. 2914-A Col. Chulavista
Teléfono: 0122 22 465 453

Cómic, Manga y Más
Ciudad Madero, Tampico
Dirección: Sarabia #412 Oriente Col. Centro,
Teléfono: 0183 322214741

Librerías Gandhi, S.A. de C.V.
Sucursal Guadalajara
Contacto: Martín Mendoza
Dirección: Av. López Cotilla No. 1567 Col. Lafayette, Sector Juárez 44140, Guadalajara.
Teléfono: 0133 36 16 73 82 y 0133 36 15 68 59

Alday Comics
Cancún Q. Roo.
Contacto: Ricardo Alday
Dirección: Av. Tulum Lotes 19 y 20 Supermanzana 2 manzana 1

Comic, Manga y más...
Torreón Coahuila
Contacto: Juan Manuel de la Cruz Hernández
Dirección: Juárez 988 PTE. Casi esquina Acuña C. Centro Torreón, Coahuila C.P. 27000
Teléfono: 0187174119

Zona Comic
Córdoba Veracruz
Contacto: Arturo Monlui
Dirección: Calle 2, entre Av. 5 y 7 Col. Centro
Correo Electrónico: contacto@zonacomic.com

Mundo Comics
Jalapa, Veracruz
Mundo Comics
Contacto: Alejandro Galvan Jackson
Dirección: Arteaga No. 10 Col Centro CP 91000
Tel 012288412530

P.S. Anime
Veracruz
Contacto: Carlos García G.
Dirección: Calle Cayetano Rivera No. 29 entre Leopoldo Kiel y 15 de mayo Fracc. del maestro, C.P. 91920
Teléfono: 0122 99 22 07 43

Avalon Video Games & Toys
Orizaba Veracruz
Contacto: Rafael Ballester Diez
Dirección: Poniente 3 No. 95 Local 12 entre sur 12 y 16 Orizaba Veracruz C.P. 94300
Teléfono: 0127 27215556

Comic, Manga y Más...
Mérida Yucatán
Contacto: Ulises Meneses T.
Dirección:Av. 5 No. 465x50-6 Residencial Pensiones Mérida, Yuc. C.P. 97217
Teléfono:0199 99870853

Genshiken
Mérida Yucatán
Contacto: Daniel A Barragán
Dirección: Calle 63 No. 242 entre 124 D y 128 Fracc. Yucalpetén C. P. 97248 Mérida, Yuc.
Teléfono:0199 99458127

Comic, Manga y Más...
Mérida Yucatán
Contacto: Felipe Fuentes F.
Dirección: Calle 46 por 49B y 49 C No 265 (en la esquina) Col. Francisco de Montejo C.P. 97200
Teléfono:0199 99536572

Anyme Dragon,
San Luis Potosí, S.L.P.
Contacto: Ana Velia González
Dirección: Calle Rivas Guillén No. 135 Col. Moderna C.P. 78233 San Luis Potosí
Teléfono: 0144 48126660

Mundo Jóven
Querétaro, Qro.
Contacto: Ing. Alfredo de B.
Dirección: Av. Tecnológico 58 Local 102 Col. Centro. Querétaro, Qro.
Teléfono: 01422 2168097

Comic, Manga y Más...
La Piedad, Michoacán
Contacto: Fabián Trinidad S.
Dirección: Calle San Isidro No. 30 Col. Santa Fe C.P. 5930070, La Piedad Michoacán
Teléfono: 01352 5264968

Monterrey Comic's Cards
Monterrey Nvo. León
Contacto: Carlos Gutiérrez O.
Dirección: Escobedo 928 Sur Local A-23, Patio Santa Rosa Col. Centro, Monterrey, N.L. C.P. 64140
Teléfono: 01818 3448622 y 01818 3452810

Bizarro Comic's
Contacto: Miguel A. Villanueva
Dirección: Tula 816 Col. Unidad Modelo Monterrey N.L. C.P. 64140
Teléfono: 018183228549

Comic, Manga y Más...
Monterrey, Nuevo León.
Contacto: Juan Manuel Beltrán Galindo
Dirección: Calle Orquídea No. 650, Col. Residencial Santo Domingo Segundo Sector San Nicolás De los Garza N.L. C.P. 66448
Teléfono: 01818 3822388
Cel. 0448181683543

The Comics Source Puebla
Puebla, Puebla
Contacto: Srita. Santa Esmeralda Zúñiga.
Dirección: 5 pte. 525 Puerta B Col. Centro Puebla, Puebla, CP. 72000
Teléfono: 01222-2462877

Hayashibara Comics
Puebla, Puebla
Contacto: Armando Phoenix.
Dirección: Plaza los mascarones, 2 Oriente No 207 interior 2 y 3 Colonia Centro.

Comic, Manga y Más...
Dolores Hidalgo, Guanajuato.
Contacto: René Hernández Jaimes Rivera del río # 80 Col. Centro C.P. 37800
Tel. 01418 1822158

En esta película, Ju (Hyun-sung Kim) es repartidor en un restaurante chino, y en su rutinaria vida lo único que lo entusiasma son los videojuegos, de los cuales es prácticamente un adicto. Así que luego de ver a su amigo Lee (Jin-pyo Kim),y de hacer fama y fortuna como jugador profesional, decide integrarse a un juego masivo en línea titulado "The Resurrection of the Little Match Girl". En éste se plantea un mundo virtual donde la figura central es una pobre muchacha que vende encendedores a mitad del duro invierno, y el propósito del juego consiste en enfrentar al sistema y lograr salvarla del peligro, conducirla hacia una muerte plácida, y que cuando ésto suceda que ella esté soñando con el jugador, o sea que se enamore de él. Sólo así podrá obtener el triunfo.

Pero las cosas son aún más complicadas, pues dada la popularidad del juego, Ju se encuentra con muchos retadores, los cuales se han organizado en pandillas casi invencibles. Así, haciendo uso de armas cada vez más sofisticadas y luchando en locaciones exóticas, extrañas y peligrosamente letales, Ju va avanzando en el juego. Por otro lado cuenta con la ayuda de un oráculo y de la valiente pero impredecible Lala (Sing Jin).

Por Jesús Chavarría Cabrera

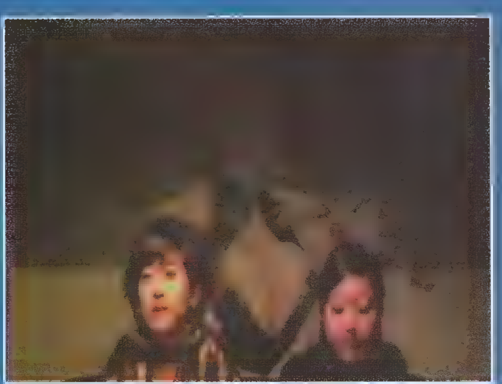
THE RESURRECTION OF THE LITTLE MATCH GIRL

la visión virtual de Corea

Resurrección, empieza el juego







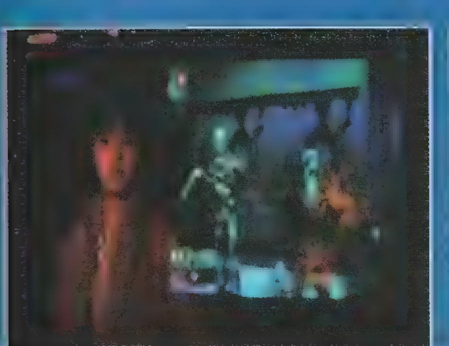
De las cerillas a los encendedores

Tomando como punto de partida, el cuento de hadas clásico de Hans Christhian Andersen, "La vendedora de fósforos", el director coreano Sun-Woo Jang (Chi fei zhou, 1997), construye un juego de realidades donde todo gira alrededor de una prota-gonista que desde un principio, como en la historia original, es una tragedia en sí misma, sólo que aquí en vez de vender cerillos vende encendedores. Una metáfora visual, que nuevamente pretende acercarse a temas tan recurridos últimamente, como el significado y trascendencia de la realidad virtual.

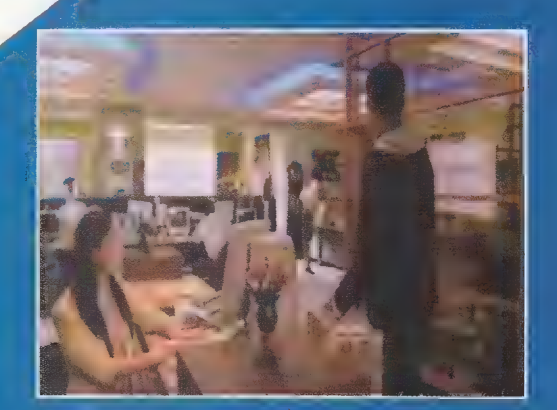
En el cine hay de realidades a realidades

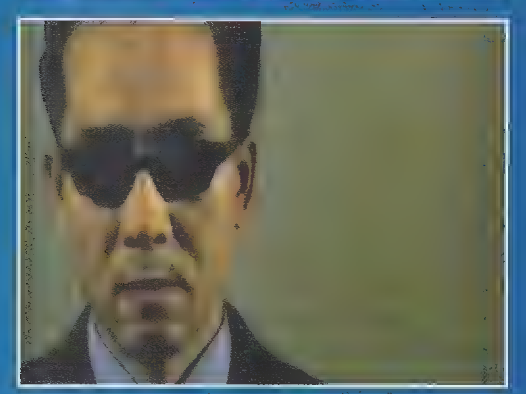
En un mundo trastocado por los avances tecnológicos, el cine ha tomado como una de sus principales temáticas, los juegos de percepciones, donde se confunden la realidad tal cual y la realidad como la percibe la mente. Fue durante la década pasada, que tuvo un enorme repunte tanto comercial como experimental, esta corriente. A través de películas como el excelente filme italiano "Nirvana", que planteaba un videojuego cuyo protagonista cobraba vida y hacia conciencia de que estaba condenado a repetir una linea de vida determinada por los jugadores, y que lo llevaba a preguntas que el hombre mismo

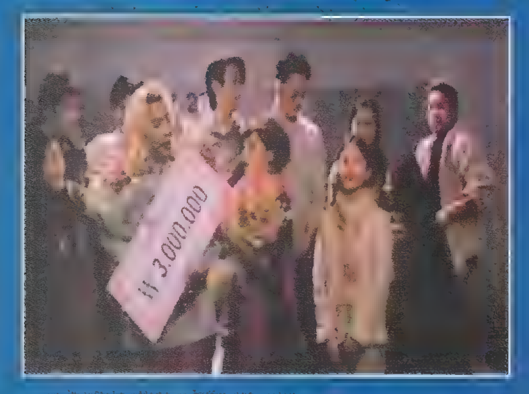


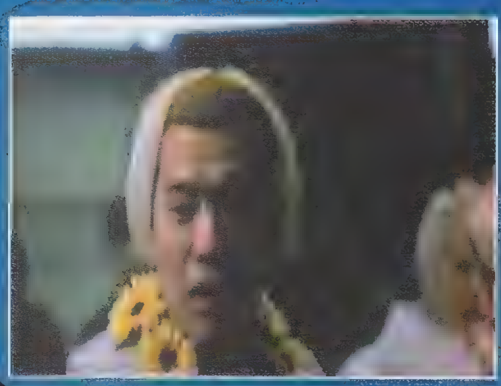






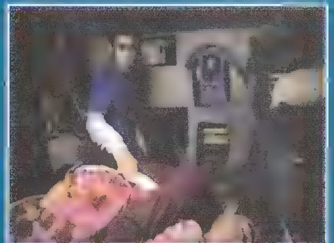


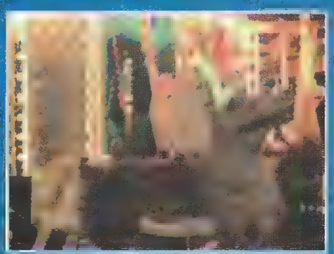














se ha hecho desde el momento en que sabe de su existencia.

Durante esas mismas fechas se estrenó el filme español "Abre los ojos", un inquietante relato con tintes de ciencia ficción, que posteriormente fuera destrozado por un nefasto remake estadounidense, perpetrado por Tom Cruise y que tuvo el ridículo título "Vanilla Sky", (lo único que valía la pena era el soundtrack). Por supuesto también está el maravilloso concepto desarrollado por Alex Proyas en "Dark City", de donde los Wachoski retomaron tantas cosas para "Matrix", que a pesar de su excelente propuesta visual, casi podría considerarse un remake de la de Proyas, sólo que mucho más complaciente y con un desarrollo menos adulto (aunque más divertido, eso sí). Incluso se llegó a mencionar que las dos continuaciones de "Matrix" resultaron un fiasco debido a que "Dark City" no tuvo secuelas. Y por último no podríamos dejar de mencionar el incisivo y al mismo tiempo cautivante acercamiento al tema, por parte de Mamoru Oshi, con el filme de casi culto "Avalon".

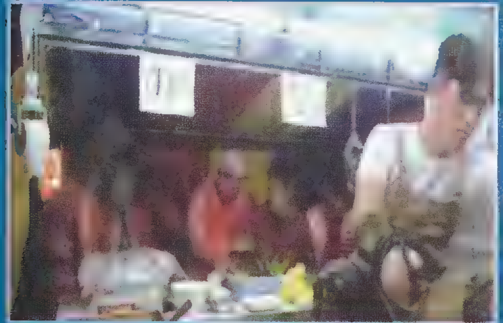
Otra más a la lista

De todas las cintas anteriormente mencionadas, "The Resurrection of the Little Match Girl" podría considerarse un filme heredero directo. La cinta está repleta de visiones sugerentes y de cuestionamientos existenciales arriesgados, incluso el director nacido en Seúl, se da el lujo de dotar al concepto de múltiples tintes de sátira, a un argumento un tanto absurdo, pero sumamente arriesgado.

Con un ritmo trepidante, repleto de explosiones de colores, mucha violencia y música arrolladora, la cinta más cara de la historia de Corea del sur, sale visualmente bien librada. Es innegable la enorme capacidad de su director para lograr amalgamar tantas referencias. Sin embargo es en la narrativa en donde encuentra sus principales defectos. La historia es confusa y está llena de cabos









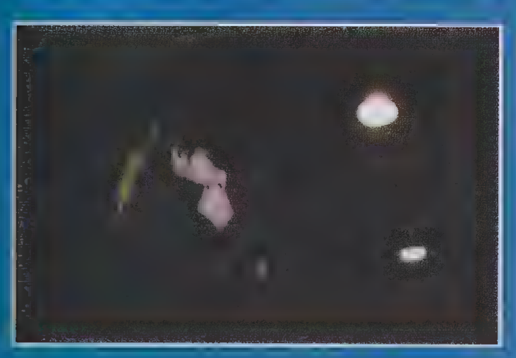
sueltos y personajes desdibujados, lo cual provoca que el espectador se pierda en una búsqueda de respuestas que difícilmente va encontrar debido a un fallido planteamiento del discurso.

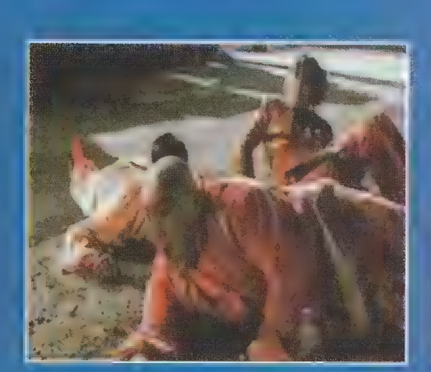


La copia de la copia

Otro problema clarísimo, es lo que sucede con el tono, que nunca termina de definirse, por un lado pretende hacer un homenaje-sátira a las películas del mismo tema y por el otro su tratamiento discursivo aspira a una profundidad inconsistente. Así que aunque desde el principio están presentes las escenas bullet-time; las acrobacias; las peleas bajo la lluvia, incluso un oráculo y un arquitecto, al final todo eso se queda entre la parodia y el plagio, debido a que la trama naufraga por la falta de un discurso sólido.

Así pues, la cinta está llena de peleas, balaceras y persecuciones, entrelazadas con conversaciones que pretenden ser trascendentales y todo como si de un videojuego se tratará. Y esa es su principal virtud, que pese a todas las deficiencias mencionadas no deja de ser un deleite visual. Nunca es aburrida y atrapa al espectador desde el principio en una vorágine de imágenes de inesperada belleza y una sorprendente emotividad, que lo mantienen al límite de la acción hasta el último minuto de metraje. La película es excesiva y esa es una de sus principales cartas de presentación. Un ejemplo de ésto es la escena donde la vendedora de cerillas toma una ametralladora y empieza a aniquilar gente con la música de "Ave María" de fondo.



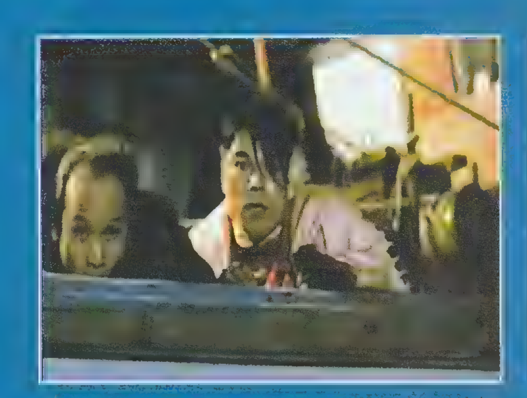


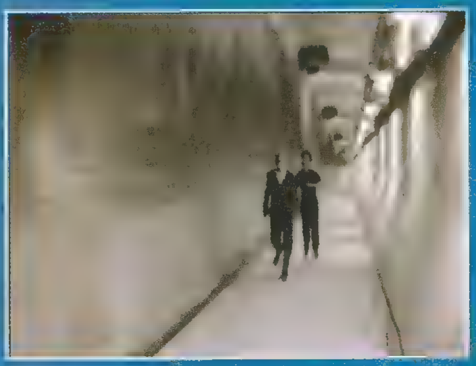


Para los amantes de las curiosidades

"The Resurrection of the Little Match Girl" por su título en inglés, resultó un fracaso en su país de origen y no es para todos los gustos. Pero para aquellos amantes de la estética de los videojuegos, o para los que buscan una propuesta alternativa de cine que combine en su narrativa excéntricas composiciones, acciones trepidantes agresivas y muy vistosos efectos especiales, en este filme podrán disfrutar de un festín.

Sin duda se trata de una de esas películas cuyos defectos son redimidos por lo arriesgado y desfachatado del tratamiento y que está destinada a convertirse en una de esas curiosidades tan amadas y buscadas como repudiadas. Digna de verse por parte de los paladares que gustan de las rarezas. Pero recuerden, al estar frente a esta cinta lo mejor es dejarse llevar.



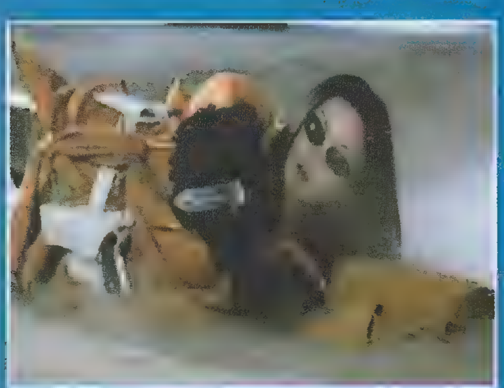


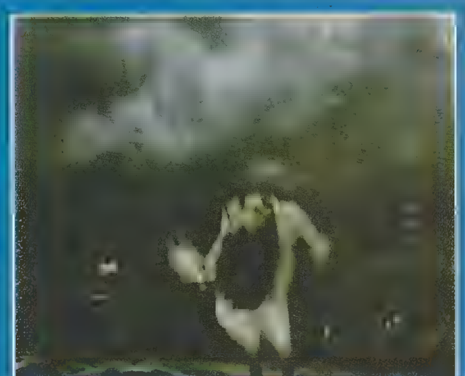












Ficha técnica

The Resurrection of the Little Match Girl
Título original: Sungnyangpali sonyeoui jaerim
Nacionalidad: Corea del Sur
Año: 2002
Género: Acción, Ciencia-Ficción, Comedia
Duración: 123 minutos
Director: Sun-Woo Jang
Guión: Sun-Woo Jang
Fotografía: Woo-hyeong Kim
Música: Pa-lan Dal
Edición: Seung-ryong Han y Hyun Kim
Producción: Tube Entertainment
Distribuidora: Manga Films
Reparto: Eun-kyeong Lim, Hyun-sung Kim, Jin-pyo Kim, Sing Jin, Gye-nam Myeong, Doo-hong Jung, Ta Kang, Cheong-a Lee,

Final Fantasy VII

Por Charlotte S.

La sola mención de este título dentro de la comunidad akiba-kei representa un hito dentro de la animación, pese a que su origen es un videojuego, la saga "Final Fantasy" ha logrado colocarse entre los fans ya sea del anime o de las consolas como un espécimen peculiar que cuenta con un argumento tan complejo como sus carismáticos personajes, los cuales se han ganado la simpatía del público, ya sea peleando o narrando su historia.



CREANDO FANTASÍAS

En el otoño del 2005, Square-Enix lanzó el OVA de "Final Fantasy VII: The Last Order" como bonus en el paquete de lujo de su hermana mayor, "Final Fantasy Advent Children" enganchó de manera magistral al público, dentro del cual se encontraban espectadores de la esperada versión animada de "FF VII", éstos y los fans del anime conformaron una numerosa audiencia.

"Final Fantasy VII" fue originalmente escrita por Kazushige Nojima, la historia se conforma por dos partes, la primera se presentaría en el OVA "Last Order", la segunda en la película "The Advent Children"; la dirección del anime corrió por cuenta de Morio Asaka, que en 25 minutos debía presentar de manera lógica y coherente un guión al full de flashbacks y referencias cruzadas que confundían un poco al espectador, pues dicho OVA no se caracterizaba por tener una historia lineal que galopa sin cesar hasta el final, sin embargo el ritmo es tremendamente acelerado en cuanto a narración visual y argumental, ésto último mucho más dosificado, pero tan nítido que da pistas suficientes para que el espectador sea quien ate los cabos sueltos.

El guión de Kazuhiko Inukai, seguía al pie de la letra la premisa base de Nojima, sin embargo dada su corta duración, Inukai debía ser conciso y muy claro al plantear el desarrollo de la acción, que daba la impresión de tener una función más parecida a cuadros aislados que a un conjunto de imágenes, puesto que el constante cambio de escenarios, los giros del flashback y la absoluta noción de que el espectador conoce de antemano la historia principal del juego, determinó en gran medida su absoluta comprensión.

Debido a ésto, el guión fue un tanto confuso para quienes apenas estaban familiarizados con el juego, pero a pesar de eso no representaba un problema de medidas colosales, pues finalmente la secuela explicaba mejor los huecos de la animación; aunque de ellos no faltó el despistado que apenas entendió de qué se trataba.

Si la historia de "Last Order" era compleja, definitivamente los personajes no podían quedarse atrás, así que Hisashi Abe para reflejar cuán especial era el reparto realizó una revisión profunda de la saga, encontrando los primeros bocetos de Cloud y sus amigos, que tenían un diseño mucho más infantil, pero poseían ciertos rasgos que retomó durante el diseño de personajes, así cada uno de ellos representaría una emoción distinta, con la que el espectador se identificaría de inmediato.

En cuanto a la música, la batuta la llevó Takeharu Ishimoto, quien logró establecer una mancuerna brillante entre la acción y la música, que más allá de lo meramente ambiental, consolidó la sublimación de la historia, sin caer en el efectismo de "ésta los hará llorar", sino que se procuró que la historia también fuera narrada auditivamente, así las secuencias de acción son acompañadas por un galope musical exhaustivo, que también posee un rasgo de versatilidad muy flexible, pues allí es donde aparentemente debe detenerse; la música continuaba, pero

cambiando su ritmo a una variante del susurro, convirtiéndose en otras palabras, en un brillante narrador.

En cuanto a los seiyuus, el reparto principal se distinguió por un nivel extraordinario de interpretación, transportando la ficción al plano real de manera asombrosa, basta escucharlos con los ojos cerrados, para percibir las emociones a las que recurrieron para llevar a cabo cada personaje.

En *Last Order* se detacan Sephiroth y Zack –Kenichi Suzumura y Toshiyuki Morikawa–, que representan prácticamente el Ying y el Yang dentro del staff de los seiyuus, podría afirmarse también que Takahiro Sakurai –Cloud Strife– se lució pero su desempeño se desarrolla mucho más en "The Advent Children", aunque su participación es equiparable a la del resto del reparto.

DE LA AMISTAD A LA VENGANZA

El Sector de Investigaciones del Área de Asuntos Generales –TURKS– ordena perseguir a dos Soldados que huyeron del Complejo Shin-Ra, dado su alto nivel –Clase 1– se les considera tremendamente peligrosos; así la armada de Shin-Ra logra interceptarlos en un bosque donde se lleva a cabo el primer enfrentamiento entre Zack y sus oponentes, que no pueden más que asombrarse por sus cualidades defensivas y su estrategia ofensiva; eliminado el oponente Zack sigue su camino con Cloud que tiene la mirada perdida.

Cinco años atrás, un incidente marcó el destino de dichos especimenes, que no son considerados humanos, pero tampoco androides, únicamente seres especiales con una capacidad bélica asombrosa, cuyo futuro lo determinó la existencia de un soldado que es considerado por la sociedad como un héroe, aunque en realidad es un asesino maniático, Sephiroth.

Una aldea se incendia, Sephirot mata a un hombre, sin piedad, entonces su voz susurra entre las llamas "Voy a buscarte... madre"; mientras tanto Tifa llega al lugar y llama a su padre a quien busca entre la ruinas, pero sólo encuentra al anciano maestro, que le revela el nombre del responsable, alguien que era su amigo y está en las montañas con su padre –en los Reactores Mako donde se encuentra Jénova– la madre de Sephiroth; Tifa parte en busca de su padre, pese a la advertencia del anciano.

Los Soldados son rodeados por la armada de Shin-Ra en una construcción abandonada, Zack coloca a Cloud –que está en shock–, en un hueco que cierra con su enorme espada para protegerlo de cualquier bala perdida, entonces los hombres armados comienzan a disparar, sin embargo, Zack evade el ataque con una velocidad sorprendente y logra que éste elimine a los mismos que están disparándole; luego de ver cómo usó el ataque a su favor y el alto potencial defensivo, los pocos que quedan en pie



apenas logran asimilar que la verdadera fuerza de un soldado es inconmensurable y asombrosa.

Justo cuando Zack derrota a la armada de Shin-Ra, llegan los refuerzo en moto, él abandona el lugar dejando a Cloud a su suerte; entonces llega al sitio del incendio donde se encuentra con el anciano maestro, que le pide que ayude a Tifa, pues ella sola no podrá contra Sephiroth, en ese momento Zack deduce que quién fuera su amigo años atrás ha enloquecido por completo, entonces se dirige al reactor pero un helicóptero de Turks lo intercepta, Rude llama a Tseng y le pregunta si deben simplemente capturarlo o matarlo, a lo que su jefe responde que procuren en la medida de lo posible atraparlo con vida; pero Zack no está dispuesto a negociar su existencia, cuando lo que realmente le interesa es su libertad.

Tifa llega al Reactor, y encuentra a su padre herido de muerte, quien en su último aliento le pide que escape, pero ella toma la espada que está a unos pasos y decidida sigue a Sephiroth, y aunque no tiene muchas posibilidades de éxito lo enfrenta, lo único que impulsa la rabia de Tifa es la venganza, sobre alguien que era su amigo; al encontrarlo se abalanza sobre él, obviamente Sephiroth la detiene en seco y la empuja escaleras abajo, toma la espada y sigue su camino, pues tiene una importante cita con su madre.

Cloud tienen la mirada perdida, tres miembros de la ramada de Shin-Ra trata de sacar la espada para detener al Soldado que no se mueve y apenas se percibe su respiración, llega Zack en moto y con una mano saca la enorme espada en un solo movimiento, carga a Cloud, sube a la moto y abandona el lugar; a pocos kilómetros el mismo helicóptero de Turks aparece, pero es inútil pues pierde la pista de su objetivo en cuanto Zack entra a un túnel subterráneo que se dirige a Midgar.

Zack llega al Reactor, encuentra a Tifa aún consciente pero inmóvil en el suelo, ella pregunta por qué está sucediendo eso, si ellos sólo fueron a su pueblo para investigar algo y ahora todo está siendo destruido, Tifa arrepentida por ayudarlos en el pasado, se remite a afirmar tajantemente que los odia; Zack no puede evitar que ella se sienta así, pero al menos intenta detener a Sephiroth que encuentra a su madre en un enorme envase de vidrio; ambos soldados se enfrentan, pero Zack no logra siquiera rasguñar a su enemigo, que está a punto de vencerlo; luego trata de levantarse pero es en vano.

Sephiroth está seguro de que nada ahora podrá detenerlo, entonces el vidrio del envase se rompe, una espada colosal lo atraviesa y él apenas percibe el dolor, su verdadero adversario ha llegado y su pelea definirá si llegará a la Tierra Prometida con su madre o será derrotado por quien más lo admiró en el pasado: Cloud.

¿Es más fuerte la venganza que la amistad?

CONCLUSIONES

El simple hecho de ver en movimiento a los míticos personajes de "Final Fantasy VII", fue para muchos un gran paso dentro de la historia misma de la saga, que aunque se presentaba condensada era tan brillante como el juego; cabe mencionar que el plot de personajes apenas se desarrollaba y en parte era un misterio, sin embargo, el manejo emocional del reparto que oscila entre la furia y la confusión logró enganchar aún más al espectador, que paulatinamente descubre casi por deducción fragmentos del pasado de los personajes.

"Final Fantasy VII: Last Order", es una delicia visual y si son seguidores de esta saga no deben perdérsela, pues lo que pueda decirles es realmente poco comparado a la impresión que les dejará luego de verla, sin duda una gran animación digna de conseguir, conservar y ver hasta el cansancio.







33133

Melodías para tu celular, escúchalos en nuestra web



TOP

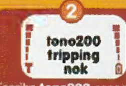
Melodías	Ref.
Dead\Zoe	dead
Noviembre sin ti\Reik	noviembre
Gasolina\Barrio Fino	gasolina
Don\Miranda	don
Mi dulce niña\Kumbia Kings	dulce
Sólo quédate en...\RBD	quedate1
No\Shakira	no
Tremendo culo\pitbull	tremendo
Camisa Negra\Juanes	camisa
El avispón verde\Al Hirt	avispon
Perdoname mi...\Rigo Tovar	guapo

Melodías	Ref.
Ritmos Latinos	
Ahora quien\Marc Anthony	quien
Muriendo lento\Belinda...	muriendo
Obsesion\Aventura	obsesion
100% México	
Mariposa traicionera\Maná	mariposa
Mesa que más aplauda\Climax	mesa
Desde que llegaste\Reily	desdeque
Himno del Guadalajara\Himno	guadalajara
Himno del Monterrey\Himno	monterrey
Amor del bueno\Reily	bueno
Si la ves\Franco de Vita y Sin Bandera	silaves
Frijolero\Molotov	frijolero
Eres \Café Tacuba	erestacuba
Pop Internacional	
Feel\Robbie Williams	feel
Hey mama\Black Eyed Peas	mama
Imagine\John Lennon	imagine
Personal Jesus\Marilyn Manson	jesus

$13 PESOS + IVA



1 Desde tu celular ingresa al menu de mensajes



2 Escribe **tono200** espacio, la **ref.** de la melodía que deseas, deja otro espacio y pon las **tres primeras letras** de la marca de tu celular



3 Envíalo al **33133**



4 En breve recibirás la melodía en tu celular

Si tienes un celular multimedia sustituye la palabra **TONO200** por la palabra **POLI200** y sigue las mismas instrucciones. **Ej: POLI200 TRIPPING NOK**

Si tu celular es **digital** (ver pie de página) sustituye la marca de tu celular por **DIG. Ej: TONO200 TRIPPING DIG**

SNOWBOARD FURY

$13.00+I.V.A mensaje

Envía un mensaje al 33133 con el texto Juego200 fury

Ej: Juego200 fury

JUEGO JAVA EN EXCLUSIVA

Se requieren 2 mensajes

Celulares compatibles: Nokia: 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6225, 6600, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage

RECIBE GRATIS UNA IMAGEN Y UN TONO !! ¡ DESCARGALAS YA !!



Envía un mensaje al **7717** con **la referencia del canal**, un espacio **y las tres primeras letras de la marca de tu celular**. Ej, si tienes un Nokia: **SEXO200 NOK**. Y si tienes un Nokia multimedia envía **SEXOCOLOR200 NOK**

Recibe un mensaje de texto diario, un tono y una imagen por solo 43.47 + IVA. Texto compatible con todos los celulares. Ver compatibles de tonos, polifónicos, salvapantallas y postales al pie de esta página.



$13 PESOS + IVA

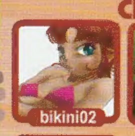
LOS SONIDOS REALES MAS LOCOS Y DIVERTIDOS EN TU CELULAR.

Sonidos Reales	ref.	Sonidos Reales	ref.
Aguas Frescas	aguas	Nieves Frescas	nieves
Fierro viejo que	fierro	Pescadería	pesca
Frutero	fruta	Venta en Camión	camion
El gaaas	gas	Patrullero	poli
Lotería	loteria	Subasta	subasta
La Llorona	llorona	Taquero	tacos
Gachupín Venancio	gachupin	Tamalero	tamales
Camotero	camotes	Sorteo Números	telate
Bronca Callejera	mentada	Urgencias	urgencias

Envía **CLIP200** al **33133** seguido de un espacio, la referencia del sonido que deseas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular.

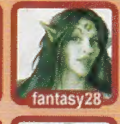
Ej. Nokia: CLIP200 POLI NOK

Las fotos a color más chidas para tu celular


bikini02

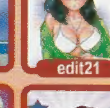
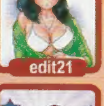

robot05

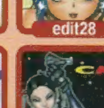

edit01


fantasy28


badgirl13


nena05



edit21


edit28


conejita01


mujer62


nenas01



manga12


edit26


edit29


robot03

edit02 · mega01 · chica07 · edit04 · girl

Envía un mensaje al **33133** con el texto **FOTO200**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular.

Ej. para Nokia: FOTO200 BIKINI02 NOK

$13.00+I.V.A. / mensaje



XXX Solo adultos





Productos compatibles con todos los celulares

$3 PESOS + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel